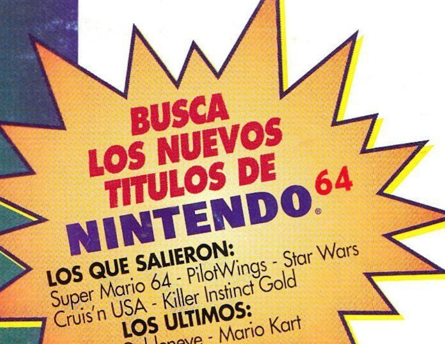

POSTER DOBLE MORTAL KOMBAT/PILOTWINGS 64
55
CLUB
Nintendo®
Agustín y Nicolas.
16
SUPER MARIO 64
TIPS DE:
DONKEY KONG COUNTRY 3
STAR WARS:
SHADOWS OF THE EMPIRE
DONKEY KONG LAND 2
FINALES:
KILLER INSTINCT GOLD
THE KING OF Fighters '95
00603
7 806640 035012
Argentina $ 4.00

NINTENDO64



EL FUTURO...
ES HOY.

NINTENDO® 64

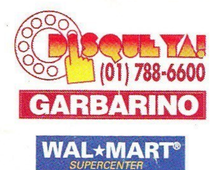
THE FUN MACHINE

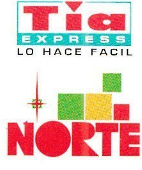


La verdadera consola de 64 bits
con garantía de 

y el respaldo en Argentina de SOUTEK S.A.

TODA LA LINEA Nintendo® EN VENTA EN:













COMPRE SOLO PRODUCTOS ORIGINALES



SOUTEK S.A. Honduras 4658 (1414) Capital Federal - Tel.: (54-1) 833-3070/71 - Fax: (54-1) 832-8434 - Buenos Aires Argentina

editorial

Nicolás A. 6

Han pasado bastantes meses desde que el Nintendo 64 ya está entre nosotros, y según un estudio realizado por Nintendo of America, confirmó que esta máquina de la llamada "Siguiente Generación" fue la más vendida en la pasada Navidad, agregando además que a la categoría Juegos, los 5 títulos más adquiridos pertenecían al Super Nes y al Nintendo 64 respectivamente. Confirmado está también, que existen más de 100 juegos en desarrollo para el N64 y que Nintendo of America seguirá lanzando y apoyando la creación de nuevos títulos para el Super Nes.

Una noticia muy importante, que nos tiene a todos en la revista muy contentos, es que en nuestro amigo país México, existe una empresa de nombre GAMELA que ha recibió la autorización y el equipo de trabajo para que puedan crear y desarrollar sus propios títulos, además de que podrán realizar las traducciones al español de algunos cartuchos.
¿Te imaginas lo que significa ésto?

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

ARGENTINA

VICENTE DE VEDIA - BRUNO NICOLAS DE BORTOLI - MAXIMILIANO FERNANDEZ - JULIO A. PIANAROLI - EMILIO GIMENEZ - PABLO BENZO - GUSTAVO R. ROLDAN - ARIEL PALAU - SANTIAGO BOZZINI - ARIEL PALAN - ARIEL GENTILE - ERNESTO MANZI - JORGE SASAKI SEGOVIA - WALTER OSCAR MONTES - CRISTIAN STRASSER - FABIAN DELFINO - IGNACIO ALBERTO NANTILLO - CLAUDIO MUSE - MARTIN FERRERO

CHILE

JORGE SANDOVAL S. - GUILLERMO FERNANDEZ - RIGOBERTO FIGUEROA VARGAS - JHONY MIRANDA MIERES - FREDDY JALIL - HECTOR JULIAN CERON H. - VERONICA SALAS M. - JOSE ROJAS GALLARDO - ALAN VIDAL P. - PRISCILLA GUZMAN - PABLO LARA GONZALEZ - LUIS FELIPE OVALLE SALINAS - FRANCISCO J. FIGUEROA GRANT - GUILLERMO GARRIDO - NICOLAS ROMAN HERNANDEZ - IVAN A. VALDENEGRO - PABLO YEVENES - CARLOS GALLARDO T. - FELIPE MORA GALLARDO - JAIME CASTILLO - JORGE SILVA BURGOS - JAIME FRANCISCO ABARCA FUENTES - PABLO RIVERA PIÑONES - EMERSON OLIVARES FARIAS - JUAN IGNACIO SILVA ALLENDE - ALEJANDRO OLMOS RIVERA - RICARDO MONREAL - NICOLAS ACEVEDO NAVARRO - RENE CARVAJAL - LEONARDO SEPULVEDA LAGOS - IRENE GONZALEZ ARAYA - JONATHAN ARANEDA URIBE - PABLO BARRERA D. - FRANCISCO SOTO - PATRICIO CONTRERAS ORTIZ - RICARDO SILVA ALBORNOZ - FELIPE BENUSSI MUÑOZ - GUSTAVO BARRAZA - GONZALO ANTONIO NAVARRETE MONTENEGRO - MANUEL ALEJANDRO RODRIGUEZ ARELLANO - ROBERTO ALVAREZ - MIGUEL CORTES VIDAL - JORGE TOLEDO FARIAS - ALEJANDRO PACHECO PEREZ - CAMILO ROMERO GUZMAN - FERNANDO PIZARRO LEYTON - CRISTIAN VIDAL LOPEZ - ANDRESOSSES ESPINOZA - RAMON SANCHEZ MUÑOZ O JAVIER LEONARDO FERNANDEZ

PARAGUAY

HUGO M. M. GOMEZ



REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 6/03 Nº 55
MARZO 1997
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y Editorial Televisa Chile S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Dirección Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Departamento Editorial (Chile)

Editor
Helio Galaz Guzmán

Asistente Editorial
Orlando Véjar

Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Chile S. A., Reyes Lavalle 3194, Santiago, Chile. Gerente General y Representante Legal: Marlene Larson C. Jefe de Ventas de Publicidad: María De Los Angeles Swinburn. Coordinador de Producción: Aquiles Sepúlveda F., Ediciones Continentales S. A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor responsable: Lucio Traverso Natale. Registro de propiedad intelectual N°704364 Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S. A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez., Moreno Nº 794 9° Piso, Of. 207 (1091), Capital. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S. A. C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital. Impresa en Chile por Editorial Antártica S. A., en Marzo de 1997. Chile recargo por flete (I- II - XI - XII Regiones) $ 70.

SUMARIO

¡ADEMAS, INCLUIMOS POSTER DOBLE DE PILOTWINGS 64 Y MORTAL KOMBAT!

Dr. MARIO



¿Por qué no me resulta ese truco del Inspector Gadget, que publicaron anteriormente para el SNES?

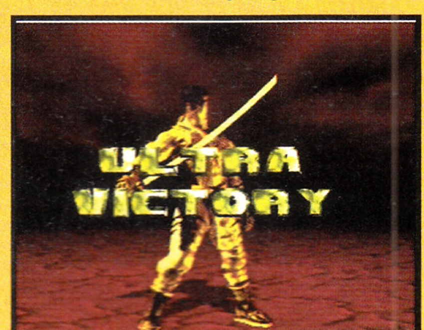
SERGIO GONZALEZ

Lo que ocurre querido amigo es que este truco debe ser ejecutado muy rápidamente y déjanos decirte que hasta a nosotros no nos sale en algunas ocasiones, pero no te desesperes, pues este truco si está bueno, sólo trata de ser un poco más rápido con tus manos y verás que te resulta de maravilla.

Hola amigos de la fabulosa Revista Club Nintendo. Quiero decirles que su revista es muy buena e interesante, ya que muchos niños se benefician con ella.
Paso a lo siguiente: Quiero saber si van a mostrar algo sobre Donkey Kong Land 2 en su revista.
Se despide su nuevo lector,

ALDO CANDON ROJAS

Para alegría tuya y de miles de amigos más, en este número comenzaremos el análisis de este juego para Game Boy, facilitándoles así, muchas de las dudas que nos hacían llegar mediante sus cartas. Esperamos les ayuden nuestros datos y tips para acabar con este juego.



Hola amigos. Les cuento que tuve ya la oportunidad de ver y jugar el Killer Instinct Gold y la verdad no me pareció mejor al KI2 de Arcade, ¿Qué piensan ustedes?.Y para finalizar ¿Habrá secuela de Doom?

DANIEL GONZALEZ

Pues aunque no lo creas, el juego KIG sí es mejor que la versión Arcade de KI2, pero sólo en mecánica del juego y otras cosas importantes como valores de los personajes y poderes, velocidad del juego y hasta la respuesta del control. Desafortunadamente y como mencionas en tu carta, hay cosas que desmerecen y quizás lo más dramático es ver el cambio de un Cinema Display por la figura de un personaje parado en un desierto. Definitivamente los cambios en gráficos son bastante drásticos, pero como alguna vez dijimos, es muy difícil hacer una adaptación de un juego de más de 300 megas de Arcade a un cartucho de 96 como es el caso de KIG. A nosotros también nos desilucionó al principio por la cuestión de gráficos, pero en realidad KIG en sí, es superior a KI2 en lo más importante para nosotros: la mecánica del juego.

Con respecto a Doom, no hay planes al respecto, pero pronto veremos un Doom para el Nintendo 64, el cual dice Williams que es el mejor Doom que ha salido en la historia.
Nosotros pronto esperamos decirte si es cierto o no.

◆

¿Es cierto que corrieron al creador del Game Boy y del Virtual Boy porque este último no tuvo la aceptación de otros productos de Nintendo? Por favor aclaren esto lo más rápido posible.

DANIEL HERNANDEZ Q.

Qué problema esto de las noticias que se dicen a la ligera y por personas no muy bien enteradas. Lo que pasó con Gumpei Yokoi es que decidió tomar algo así como su "retiro" de la compañía (ya saben, eso de los años que laboras en una empresa...) para poder crear su propia compañía de nombre Tokoi (o Tokoy, no lo hemos visto escrito). Hasta donde nos ha contado gente de Nintendo, esta compañía trabajará muy de cerca con Nintendo, pero no sabemos si será haciendo juegos, brindando asesoría técnica o qué onda. Pero definitivamente Gumpei Yokoi no fue "corrido" de Nintendo.

◆

¡SIGAN ESCRIBIENDONOS A NUESTRA EDITORIAL, Y CON PACIENCIA VERAN TODAS SUS DUDAS ACLARADAS EN ESTA SECCION!



¡Hola amigos del Club Nintendo!. Hace poco me compré mi N64 con el juego SM64 y por lo mismo lo he estado usando mucho y por lo tanto se calienta el adaptador, el cartucho y el sistema, ¿Esto puede afectar a la memoria del cartucho o al sistema?. En algunos números anteriores, habían dicho que en el N64 no iba a suceder lo que en otros juegos de SNES pasa, lo de la cámara lenta, ¿Es esto algún problema del sistema, del cartucho o es normal?. Al entrar al nivel del Reloj (SM64) las manecillas están girando a cierta velocidad y luego me matan y al volver a entrar, ya están quietas o girando muy raramente, ¿Es problema de mi cartucho o qué?. Un amigo me dijo que si pasas a Bowser por tercera vez con las 120 estrellas te dan un final diferente, ¿Es verdad?

VICTOR ORTIZ A.

Primero te diremos que no es problema exclusivamente tuyo (ni tampoco es problema) lo de que se caliente el N64, esto pasa por la "arquitectura" del sistema, pues tiene una serie de CPU's trabajando al mismo tiempo, además todos están muy cerca y por si fuera poco, el eliminador de corriente está muy cerca, pero todo está fríamente calculado para que esto no le cause ningún problema al sistema, al cartucho o al eliminador; lo que sí te recomendamos es que no tapes tu sistema o lo pongas en lugares con poca ventilación. Lo de la "cámara lenta" se debe más que nada al sistema y a los programadores, esto sucede cuando hay muchas instrucciones y el reloj del CPU requiere de muchos ciclos para procesar la información, por eso es que se ve todo lento. Para que te des una idea, te diremos que la velocidad de procesamiento de datos del CPU principal del SNES es de 3.5 Mhz (MegaHertz, unidad de medición de un procesador) mientras que la del N64 es de 93.75 Mhz. Con respecto al Reloj, éste cambia dependiendo de la hora en la que entras en él, si lo haces en una hora "en punto" nada se moverá adentro del reloj, te recomendamos que te fijes bien a la hora que entres y qué es lo que pasa. Nosotros no sabemos del final que dice tu amigo (seguramente te está mintiendo), pero lo que sí hemos visto es que hay veces en que Bowser - cuando tienes las 120 estrellas - te dice diferentes cosas, cuando ya has acabado el juego con el mismo archivo.
También queremos aprovechar de contestarles a todos nuestros amigos que nos preguntaron acerca de qué es lo que se consigue con el salto que te daYoshi al tener las 120, que lo único que hemos notado es que cuando haces el salto con brillos, no te puedes agarrar de ciertos tubos (en realidad parece un cuarto salto).



◆

AMIGOS de Club Nintendo, les mando saludos a Axy, Ryo y Spot. También quiero decirles que son la mejor revista de videojuegos y ahora mi pregunta: ¿Para qué sirve la palabra AGGRESSOR en MKT del N64?
Gracias por responderme y... ¡Sigan así!

FERNANDO LOBOS A.

Gracias por los comentarios en tu carta, nos sentimos muy bien con ellos. Con respecto a tu consulta, solo te sirve para ejecutar los poderes con sombra y más poderosos.

Hola amigos de la Revista Club Nintendo, los felicito por su gran trabajo que es de lo mejor. Bueno mi pregunta es la siguiente, ¿Cuál es la diferencia entre el SNES y el N64?
Se despide su fiel lector,

ALVARO ITURRIETA

¿¡Qué!?, la diferencia salta a la vista y es la más lógica: El SNES es de 16 bit y el N64 es de 64 bit y por consiguiente, la resolución de gráficos es muy diferente entre ambas, al igual que el sonido.

Amigos de la fabulosa y única revista Nº1 del mundo, la más espectacular, buena, y confortable Club Nintendo. Les quiero decir que sé la verdadera identidad de Ryo, pero para no quitarle el brillo al asunto, les diré que Ryo es...

ARTURO
BUSCHANN O.
(MAJ JAX BRUGGS)

◆

(Respuesta separada por rombo)
¡Uf! si que estuvo cerca. Ryo casi se murió de un infarto cuando leyó tu carta, pero luego sonrió tranquilo, pues la identidad que tú revelas en tu carta, no es la correcta. Tremendo susto que le hiciste pasar al pobre Ryo.
P.D. de Ryo: "Seguiré manteniéndome en secreto, me cueste lo que me cueste..."




Only For
Nintendo
MOLE MANIA
Una gran aventura...
Había una vez un topo llamado Muddy el cual vivía feliz con su esposa Maggie y sus siete hijitos. Un día Maggie y sus hijitos fueron a jugar al campo y de repente aparece el malvado granjero Jimbe, quien rapta a la indefensa familia.
Muddy luego de un largo día de trabajo llega a su casa y encuentra una nota del granjero diciendo que tenia a su familia y que lo esperaba en su granja si quería volver a verla.
Así da comienzo esta gran aventura a través de 175 pantallas en forma de Puzzles que deberás atravesar para recuperar a tu familia.
Para ello tendrás que avanzar de dos maneras: por la superficie o por debajo de la tierra, corriendo bolas negras que destruirán a tus enemigos y a las rocas que te impidan el paso.
También cuentas con la posibilidad de dos jugadores y memoria para grabar tus avances. Un título de los más divertidos para tu Game Boy.
GAME BOY
MOLE MANIA
TODA LA LINEA Nintendo EN VENTA EN:
DISQUE YA! (01) 788-6600
GARBARINO
WAL★MART SUPERCENTER
BLOCKBUSTER VIDEO
NORTE
Tia EXPRESS LO HACE FACIL
Tia
EL MUNDO DEL JUGUETE
MARAVILLAS EXPRESS
EL PAIS DE LAS MARAVILLAS
LOS MEJORES JUGUETES
COMPRE SOLO PRODUCTOS ORIGINALES Nintendo
Honduras 4658 (1414) Capital Federal - Tel.: (54-1) 833-3070/71 - Fax: (54-1) 832-8434 - Buenos Aires Argentina

RESULTADOS CONCURSO DIVERSION MICKEY

Estos son los felices ganadores de los dos primeros sorteos que se hacen merecedores de un GAME BOY + un juego:

SORTEO 15/01/97

- DANIEL JORGE MOSQUERA — San Martín
- FEDERICO MANUEL LORENZO — Lavallol
- LEONARDO GASPAR BOGADO — Godoy Cruz/Mendoza
- MAXIMILIANO BRENTA — Capital Federal
- CARLOS GUSTAVO CALIVA — Tartagal/Salta

SORTEO 17/02/97

- FABIO SONATAN MASSARUTTO — Armstrong/Santa Fe
- JULIO CESAR ALVIS — Isidro Casanova
- VICTOR HUGO BARRIONUEVO — Isidro Casanova
- SEBASTIAN LUCAS RAGGIO — Rosario
- PABLO E. MAILLARD — Ensenada

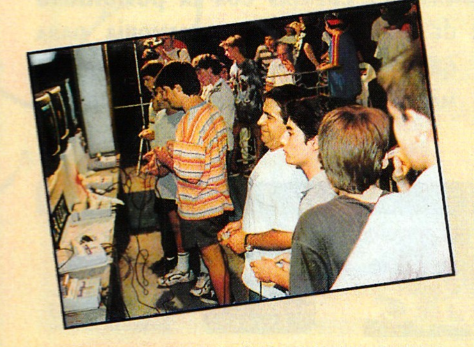
¡FELICITACIONES!

EXTRA

Eventos

MAXIMO GUERRERO DE KILLER INSTINCT VIVE EN MENDOZA

Si como lo lees, y su nombre es Diego Inostroza, este "menduco" amigo se hizo merecedor del título máximo en un duro torneo realizado en las arenas de la disco "La Luz", magno evento organizado por la firma MEGABIT (Game Club), efectuado el pasado día 2 de Marzo.



Este era el ambiente que se vivía mientras los numerosos videojugadores se la jugaban por ser los vencedores.

Muchas felicitaciones a Diego, a todos los que participaron y muy especialmente a la gente que con gran sacrificio hizo posible que este torneo se realizara. Esperemos que nuestros amigos de MEGABIT continuen con esta gran iniciativa, por que los chicos de Mendoza se mueren por mostrar sus habilidades en torneos como éste.

¡Grande MEGABIT! ¡Grande Mendoza!



El triunfador Diego Inostroza junto al organizador y representante de MEGABIT, el señor Alberto Moscuen.

NUESTRA PORTADA



Hace tiempo mencionamos que Takara había lanzado algunos juegos de pelea populares para Arcade en el formato portátil de Nintendo (el Game Boy, para que no quede ninguna duda) allá en Japón; Por suerte, algunos muy buenos como Samurai Shodow y Toshinden pudieron llegar a nuestro continente, pero había otros muy buenos que se habían quedado en "veremos..." y afortunadamente para los muchos aficionados de este tipo de juegos, Nintendo a decidido comercializar un juego extremadamente popular como "The King of Fighters" (No sabemos si sea lo mismo en los EU, pero a nosotros nos consta que aquí si lo es).

Como ya te habrás dado cuenta por las fotos y hasta por el título, este juego esta basado en la versión del año 95, la cual fue la única adaptación de este juego que se realizó en Japón de este título, pero eso no importa mucho, ya que los personajes que encontraremos en este juego son de esos de los que han aparecido casi en todos. Ya que estamos hablando de los personajes, te vamos a comentar que este juego tiene la nada despreciable cantidad de 15 personajes para jugar con ellos instantáneamente (además de otros que están ocultos y que después hablaremos de ellos), cada uno tiene bastantes poderes especiales -al menos 4 por personajes- además de sus clásicos poderes de desesperación. cabe mencionar ahora que es muy fácil ejecutar las secuencias de los poderes, lo cual es otra gran ventaja.

A diferencia de otros juegos de pelea para este mismo formato, el juego de KOF 95 se juega bastante bien en la pantalla del GB, pues los gráficos no se desvanecen y ves perfectamente que es lo que esta pasando, pero si tienes la oportunidad de jugarlo en el Super Game Boy, tendrás la posibilidad de que dos personas jueguen al mismo tiempo en modo de VS. con un mismo cartucho. Definitivamente este es un juego que recomendamos ampliamente para todos los poseedores del Game Boy, pues es un juego bastante bueno, de varios que saldrán para este sistema por estos días y de los cuales hablaremos en nuestros próximos números, mientras tanto dale una mirada.

TIPS de DONKEY KONG COUNTRY 3 DIXIE KONG'S Double Trouble!

Una vez más los primates andan sueltos por todo el SNES y como ya sabemos, para ellos es costumbre estar en busca de aventura al mismo tiempo que deben rescatar algo o a alguien, en este caso y como no es nada extraño, los raptados son Donkey y Diddy quienes en sus respectivos juegos ya habían sido héroes contra Kaptain K. Rool. En esta ocasión la historia es diferente, ya que existe un nuevo enemigo creado por K.K. Rool llamado KAOS. Lo que no cambia es que a lo largo de sus peripecias, el nuevo personaje Kiddy y la ya conocida Dixie, conservan la tradición de encontrar todos los niveles de Bonus donde deben tomar una moneda, así como todas las monedas DK que esta vez son custodiadas por un defensivo personaje llamado Koin. Este juego cuenta con muchos elementos conocidos, pero también tiene conceptos nuevos que detallaremos más adelante.

Los Héroes Prímates

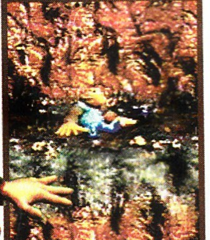
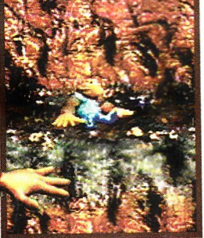
En DKC3 también cuentas con la posibilidad de controlar a dos personajes, KIDDY y DIXIE KONG, cada uno tiene diferentes habilidades y es tu deber aprender a controlar a cada uno de ellos para sacarles el mayor provecho.

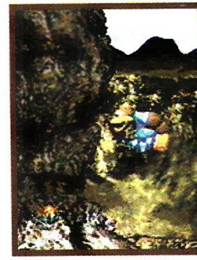
Dixie

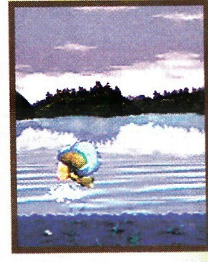
Ella sigue siendo prácticamente la misma, esta vez es la rápida del equipo y no se ha cortado la cola de caballo, por lo tanto puede seguir flotando para caer despacio (al hacerla girar cuando saltas y presionas Y). Como siempre Dixie carga los barriles por encima de ella y esto la protege en la misma dirección o sea, por arriba.

Kiddy

Este es el nuevo personaje de la tercera aventura de los KONG y hay opiniones encontradas al respecto, aquí en la redacción de la revista. En realidad es un bebé gorila vestido con mameluco y chupón, cuenta con la ventaja de ser muy fuerte y tosco, lo que le permite romper algunos lugares con su pesado cuerpo y con la ayuda de Dixie, él hace una **acrobacia** que utiliza para eliminar a la mayoría de los enemigos y que le permite alcanzar una distancia mayor que con el salto normal, siempre y cuando vuelva a saltar en el aire (un poco al estilo del Cartwheel Jump de Diddy). Al cargar los barriles de frente, los puede usar como escudo al caminar. Lo realmente novedoso en esta ocasión, es que Kiddy puede usar su **acrobacia** para hacer "patitos" sobre el agua y así alcanzar la orilla opuesta, que inclusive puede estar muy por encima del nivel del agua. Lo que debes hacer, es que Kiddy gire al borde del agua para que justo cuando la toque, presiones el botón B. Repitiendo esto atraviesas grandes extensiones de agua y alcanzas lugares altos al otro lado de la orilla.





Ambos personajes pueden hacer equipo al cargarse uno al otro con el botón A, con la diferencia de que en esta ocasión, las leyes de la física se imponen, ya que Kiddy carga con facilidad a Dixie para lanzarla por los aires y después alcanzarla (si es que ella se para en algún borde).



Como ya es costumbre, al atravesar los niveles encontrarás tres tipos de monedas:

BEAR COINS

Estas monedas son el equivalente a las BANANA COINS del juego anterior. Te sirven para pagar por items, o para jugar los Swanky's Sideshows. A diferencia de lo que pasaba con las Banana Coins, ahora cuando grabas tu avance, se conserva la cantidad de BEAR COINS que hayas encontrado. Por cierto, la crisis no parece haber pegado muy duro en la familia Kong, ya que Wrinkly ya no cobra por grabar.



BONUS COINS

Estas monedas las encuentras en todos los Bonus y al derrotar a algunos jefes, es muy importante encontrarlas todas ya que cuando encuentres a BOOMER te harán la vida más fácil y podrás seguir avanzando por el juego.



DK COINS

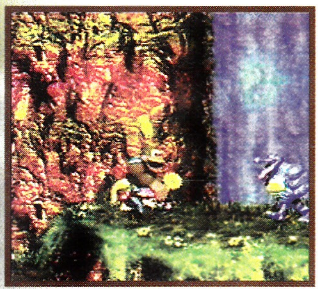
Para obtener esta moneda primero debes encontrar a KOIN, un personaje que cuida celosamente estas DK coins, una vez que lo encuentres tienes que buscar la manera de quitarle la moneda (o sea que esta vez el reto es doble) ya que sólo derrotándolo obtendrás la valiosa pieza. También es vital encontrarlas todas, ya que sin ellas no podrás terminar el juego porque te dan acceso a un vehiculo secreto.

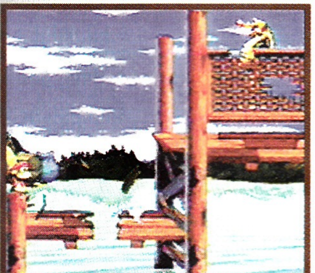




Si tomas todas las letras K.O.N.G. te ganas una vida.

En lo que a Dixie concierne, le cuesta un trabajo colosal llevar a cuestas al bebé Kiddy, pero si lo logra lanzar, eliminará fácilmente a casi todos los enemigos además de que en ciertos lugares, el peso de Kiddy al caer puede revelar lugares secretos. Dixie también puede hacer rebotar a Kiddy de tal manera que empiece a girar para después subirse en él y transportarse como si avanzara encima de un barril.





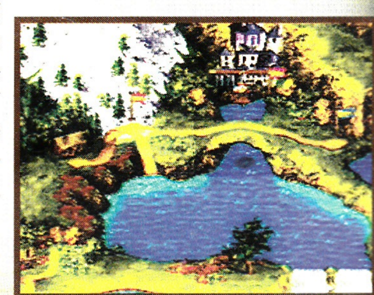


FÍN DEL MUNDO

Existen dos formas de saber si ya encontraste y tomaste todo en cada nivel, una de ellas es el ya conocido punto de admiración que aparece al lado del nombre de cada nivel. La otra forma consiste en dos banderas llamadas KREM FLAGS: Una cuadrada, cuyo color varia dependiendo del personaje con el que termines el nivel, indica si encontraste los BONUS, si no los encontraste todos, la bandera ondea a media asta y si los encuentras, la bandera ondea por lo alto. Si encuentras la moneda DK, también verás un banderín dorado.

En el World Map también aparecen estas indicaciones para saber que ya terminaste todo un sector del mapa. Esto es práctico, ya que así no tendrás que meterte a cada mundo para buscar otra vez, pues ya sabrás si tienes todo con el simple hecho de ver las banderas o el nombre.

Por cierto aquí también funciona la opción de START SELECT para salirte de un mundo terminado.



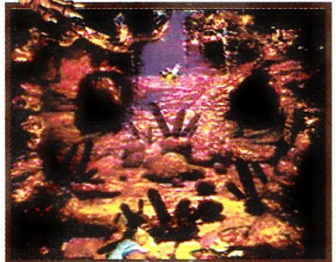
Otra cosa es que sigues contando con tres archivos de VHS para guardar tus avances y ahora puedes ponerles un nombre de hasta cinco letras, además de que si presionas a la izquierda en la pantalla de estos archivos, podrás ver con lujo de detalle todos los elementos de tu avance: Tiempo, porcentaje, monedas DK, Bear Coins, Bonus Coins, Banana Birds (de los que te hablaremos más adelante) e items especiales que hayas conseguido. Todo esto lo grabas en WRINKLY'S SAVE CAVE.

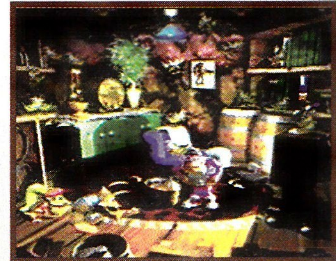


PAJAROS MISTICOS

Banana Birds

Debes encontrar quince de estos rarísimos pájaros con auténtico cuerpo de banana. Al rescatarlos volarán directo a la cueva de Wrinkly, quien llevará la cuenta para que al tenerlos todos, puedas ver el gran final del juego. **El problema** es que primero debes hallar la cueva donde se encuentran cautivos y después pasar una especie de juego de memoria para liberarlos.

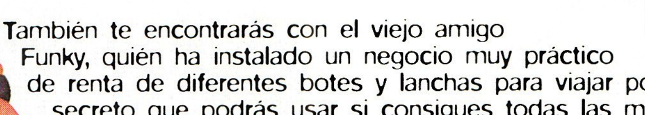


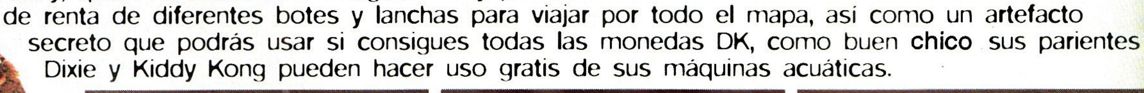


Arbol Genealógico

Seguramente los miembros de la familia KONG viven en la abundancia, o están conscientes de que hay una gran crisis, ya que ninguno cobra por sus servicios excepto Swanky, verán por qué.

Será con la esposa de Cranky, Wrinkly, que tendrás tú primer encuentro con esta familia tan especial, ella es la abuela más divertida y moderna del clan KONG, ya que además de grabar tus avances mostrando tus resultados con lujo de detalle, se la pasa haciendo comentarios muy divertidos. Además Wrinkly cuenta con un moderno sistema de videojuegos que la tiene como loca: Un Nintendo 64 con Super Mario 64, además de ver televisión y hacer ejercicio.

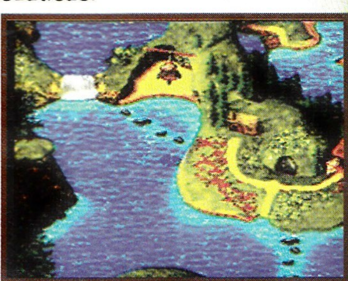




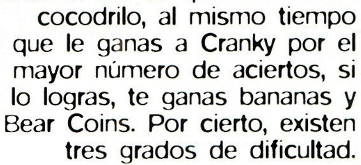
También te encontrarás con el viejo amigo Funky, quién ha instalado un negocio muy práctico de renta de diferentes botes y lanchas para viajar por todo el mapa, así como un artefacto secreto que podrás usar si consigues todas las monedas DK, como buen **chico** sus parientes Dixie y Kiddy Kong pueden hacer uso gratis de sus máquinas acuáticas.





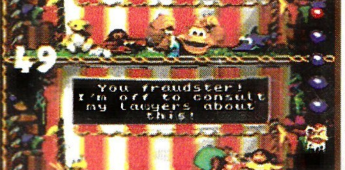


Como todos sabemos, Swanky es el amo de los juegos, retos y concursos. Esta vez su lugar de juego es una carpa tipo circo en donde debes lanzar una bola hacia el blanco que detiene un cocodrilo, al mismo tiempo que le ganas a Cranky por el mayor número de aciertos, si lo logras, te ganas bananas y Bear Coins. Por cierto, existen tres grados de dificultad.









De ley, no podía faltar el amargado de Cranky quién en esta ocasión no da consejos, ni lleva cuenta de tus avances, sino que es tu contrincante en los juegos de lanzamiento de Swanky.

LOS HERMANOS OSOS

Estos muy particulares osos se encuentran por todo el mapa, tanto en el World Map como en los mapas de cada submundo en particular.
En total son trece osos que viven en cabañas, a quienes debes ayudar encontrando o comprando items específicos. Esta búsqueda le agrega un toque de aventura al juego, conozcamos pues, a cada uno de los integrantes de esta gran familia cuyos nombres por cierto, empiezan con la letra B. Todo estará en estricto orden alfabético.

BAZAAR



BAZAAR'S GENERAL STORE

El es el propietario de una tienda donde puedes obtener la SHELL y el MIRROR. Además te puede vender uno que otro tip.

BARNACLE

Un coleccionista de conchas y si le consigues la que le falta, él te liberará el Banana Bird enjaulado.

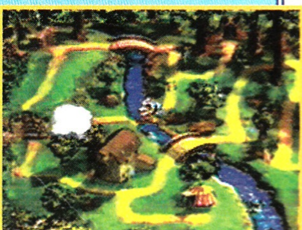
BARNACLE'S ISLAND

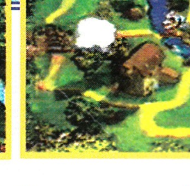
BRASH



Es el oso de mala gana, sobre todo si rompes su récord al recorrer el nivel Riverside Race, pero es de gran utilidad, ya que al pegar fuertemente por rabia, hace que un tronco caiga, permitiéndote atravesar el río para encontrar una cueva secreta.





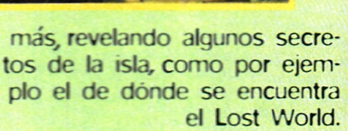




BLUNDER



Este oso es muy práctico para aquéllos que están medio perdidos, ya que Blunder habla de



más, revelando algunos secretos de la isla, como por ejemplo el de dónde se encuentra el Lost World.



BRAMBLE



Famoso botánico, se vuelve loco si le consigues una flor de verdad, más específicamente una Flupperius Petallus Pongus que remplace la del cuadro que tiene colgado y en agradecimiento te entregará un Banana Bird.



BLUE

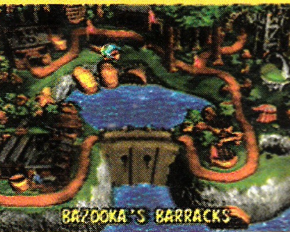
El está triste porque quiere un regalo para su cumpleaños, lo chistoso es que al obsequiarle una bola de boliche, te la regala a su vez, argumentando que es muy pesada para él.



BAZOOKA



Un veterano de la llamada guerra de Kremea. Big Bessie es su cañón favorito, pero para activarlo es necesario encontrar una bala, pensamos que una bola de boliche puede funcionar.

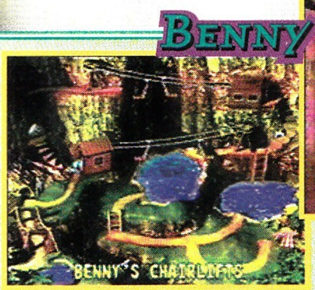


Barter



Es el vanidoso de la familia y un simple espejo, es suficiente para que te entregue una llave de perico, herramienta que sirve para reparar lo que está roto.

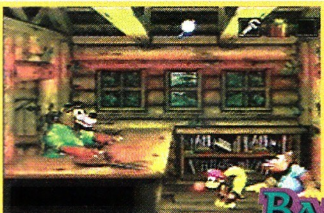
Benny





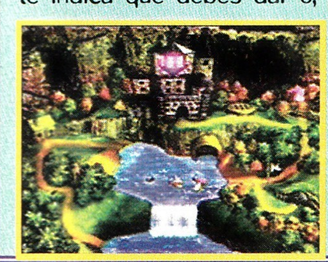
Es el encargado junto con Björn del sistema de sillas que suben a los montañeses de la región.

Baffle



Siempre está descifrando códigos y de ahí su nombre: "Maestro de los códigos", pero el problema es que todo se lee al revés, por lo tanto aquel espejo sería muy útil en este caso, recupéralo, ya que con esto, te indica que debes dar 8,





deduces entonces que debes dar 8 vueltas cruzadas en las rocas de afuera, para encontrar una cueva secreta.

Blizzard



Encontrar a este oso de montaña es un poco difícil, ya que hay que saltar desde LEMGUIN LUNGE para llegar con él. Su deseo inmediato es conquistar la montaña K3, por lo tanto te da un regalo para su hermano Blue, ya que no puede asistir a su cumpleaños.



Björn



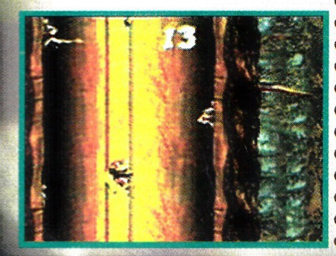
Su sección de sillas **elevadizas** está rota, por lo tanto necesita una llave del número 6 que se parece mucho a una llave de perico.

Boomer

Es prácticamente el oso más importante, porque te ayuda a abrir los niveles del Lost World gracias a las monedas de bonus, además, al cruzar todo el Lost World obteniendo cada engrane, él te da el acceso al combate final con KAOS.

Sin más que decir pasemos de lleno a la localización de todos los BONUS y todas las monedas DK. Es importante saber que ahora son cuatro tipos de BONUS, en vez de tres como en el anterior juego.

-Donde tienes que encontrar la moneda **FIND THE COIN!** que llamaremos **FTC**.





Y debes eliminar a los enemigos: **BASH THE BADDIES!**, que llamaremos **BTB**.

Aquí debes tomar una cierta cantidad determinada de estrellas: **COLLECT X** (Número de estrellas) **STARS!**. que llamaremos **CXS**.

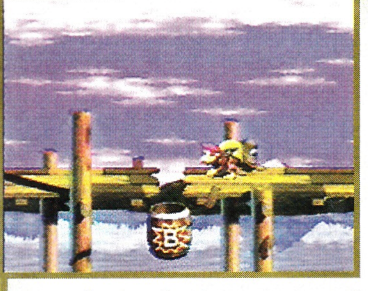


Donde debes tomar con cierta habilidad 15 bananas verdes **GRAB 15 BANANA!**, no son muy antojadizas pero por lo menos se distinguen de las otras. El reto en este nuevo BONUS, es que las bananas aparecen de una en una, en diferentes lugares dentro del BONUS. A éste le llamaremos **G15B**.



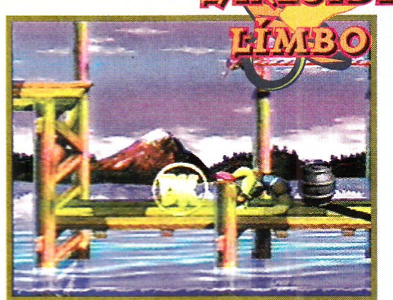
LAKE ORANGATANGA

LAKESIDE LIMBO



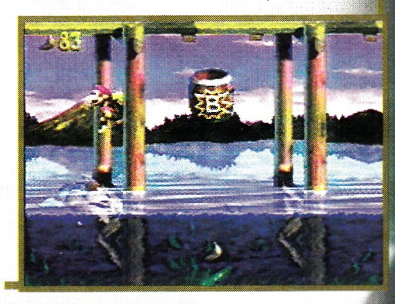
Como es de imaginarse, en la primera escena no es difícil encontrar ni los Bonus ni la Moneda DK que tiene Koin.

Para llegar al primer Bonus, después del primer barril DK, verás bajo el piso el barril, debes hacer equipo con Kiddy para romper la madera. Bonus tipo CXS.



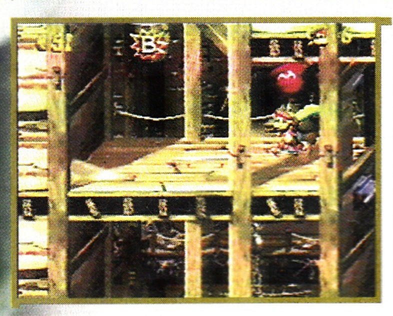
La moneda DK es fácil de tomar, ya que Koin está muy evidente, lo que debes hacer es tomar el barril metálico para rebotarlo en la parte trasera de Koin, de tal manera que lo elimine por la espalda y liberar así la moneda. Esto también lo puedes lograr si te paras encima del él y funciona en varios niveles.

El segundo Bonus lo encuentras nadando a la derecha debajo del agua, justo donde está la letra N. Bonus tipo G15B.



DOORSTOP DASH

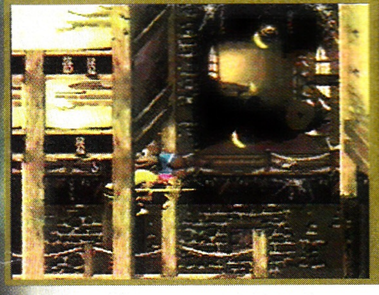




Este Bonus lo encuentras pasando los primeros Buzz verdes y sin subirte a la cuerda, debes seguir por la izquierda, lanza a Kiddy para abrir la compuerta y vuela girando con Dixie para pasar del otro lado siguiendo el camino de bananas, donde encontrarás el barril secreto. Bonus tipo CXS.



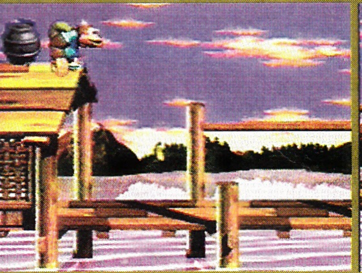
Cuando subas otra cuerda y puedas ir a la izquierda, por donde se ve un arco de bananas, o por derecha, salta a la derecha y verás un Buzz verde, abre la compuerta y cruza por ella para revelar el barril de Bonus que es del tipo FTC.

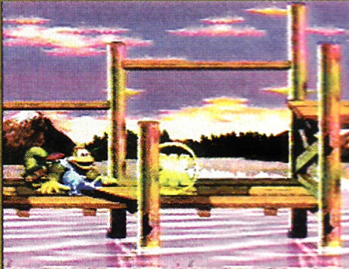




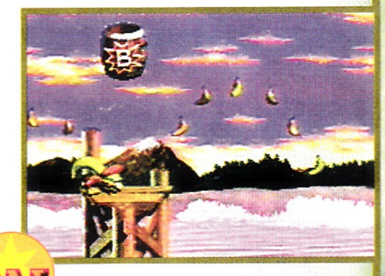
La moneda DK la encuentras cerca del final del nivel, pasando la letra G hay una gran caída, pégate a la izquierda para encontrarte con Koin, debes abrir la compuerta y lanzarle el barril metálico por ahí, para eliminarlo.

TIDAL TROUBLE





Lo primero que encuentras es la moneda DK. Debes lanzarte a la parte superior izquierda donde encuentras el barril metálico, tómalo y elimina a Koin por la espalda.

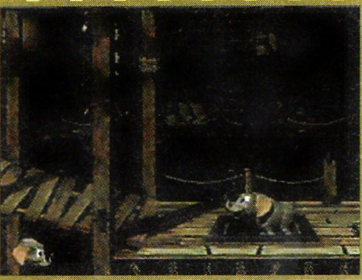


Este Bonus lo puedes tomar de dos maneras, lo primero es subirse a la plataforma con ayuda de los escarabajos, toma el barril verde para tomar la letra N. Ahora sí, la manera difícil es la de tomar vuelo con Dixie para girar en el aire hasta alcanzar la plataforma donde se encuentra el barril de Bonus. La forma fácil es la de rebotar en el agua con Kiddy para alcanzar la misma plataforma del Bonus. Es del tipo BTB.

El primer Bonus lo encuentras con ayuda de Enguarde a quién encuentras después de la letra O, debajo del agua del lado izquierdo, ya que lo controles, sigue por la derecha eliminando a todos hasta llegar al bonus del tipo CXS.



En la pendiente donde se alcanza a ver el barril de Bonus, sólo gira volando con Dixie hasta alcanzarlo. Bonus tipo BTB.



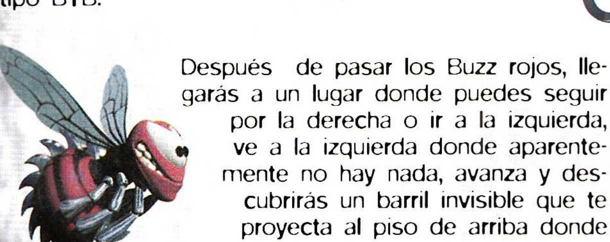


SKIDDA'S ROW

La moneda DK la encuentras después de una cabaña muy cerca del barril que marca la mitad del nivel, al igual que antes, sólo lanza el barril metálico y elimina a Koin por detrás.

El siguiente Bonus se encuentra encima de la primera cabaña con dos enemigos después de la letra N, Kiddy los puede eliminar rápidamente con el movimiento de giro, de ahi sólo salta al barril. Bonus tipo FTC.



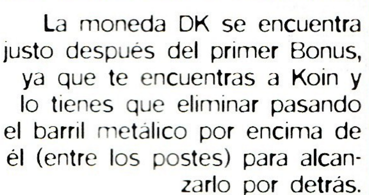


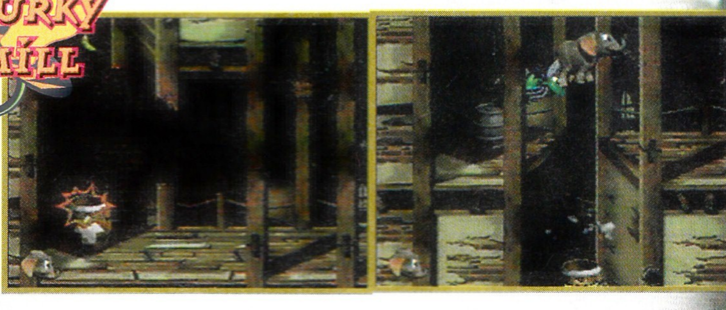
MURKY MILL

Para el primer Bonus debes llegar al barril que marca la mitad del nivel, en seguida salta un Buzz verde para tomar con la trompa un barril metálico que sirve para eliminar al Buzz, liberando así una compuerta de madera en la que tienes que saltar para acceder al Bonus tipo BTB.

La moneda DK se encuentra justo después del primer Bonus, ya que te encuentras a Koin y lo tienes que eliminar pasando el barril metálico por encima de él (entre los postes) para alcanzarlo por detrás.







Después de pasar los Buzz rojos, llegarás a un lugar donde puedes seguir por la derecha o ir a la izquierda, ve a la izquierda donde aparentemente no hay nada, avanza y descubrirás un barril invisible que te proyecta al piso de arriba donde debes tomar aire para tirar el barril sobre el Buzz verde que está entre las dos paredes de abajo, luego tírate y entrarás en el barril de Bonus que es del tipo FTC.

BELCHA'S BARN

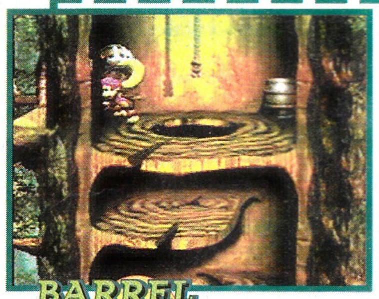
Es importante derrotar a los jefes de cada sección, porque cada uno te dará algo que te servirá en algún momento, en este caso alimenta a Belcha con escarabajos para que al caer él, obtengas aunque parezca raro, una moneda de Bonus, BONUS COIN.





KREMWOOD FOREST

BARREL SHIELD BUST-UP



Al llegar al primer barril de TNT, tómalo para abrir un hueco del lado izquierdo donde se ve la banana, al pasar del otro lado verás el barril de Bonus que es del tipo FTC.



RIVERSIDE RACE

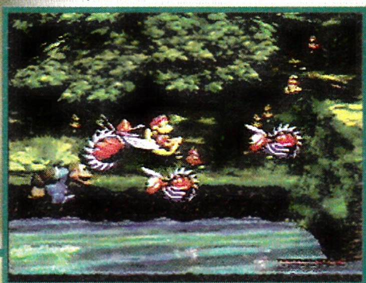
Recuerda que en este nivel, es importante romper el récord de tiempo que se marca en la parte de abajo, ya que al hacerlo lograrás que Brash, el oso, te ayude a abrir un camino secreto.

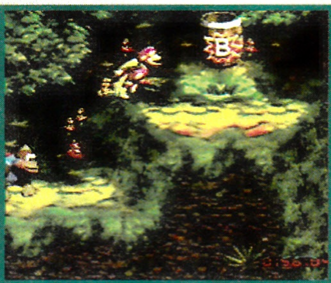
En la segunda extensión de agua, debes rebotar con Kiddy en el agua para elevarte y alcanzar la otra orilla donde se encuentra el primer Bonus del tipo G15B.



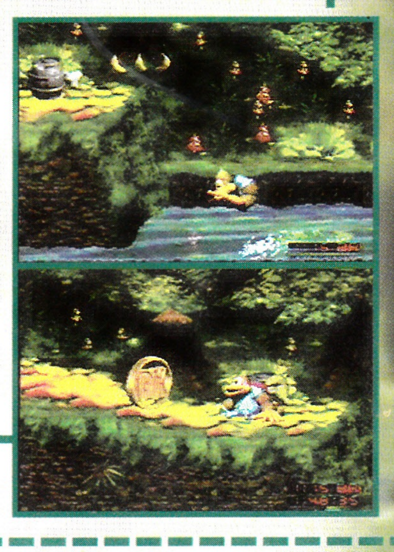


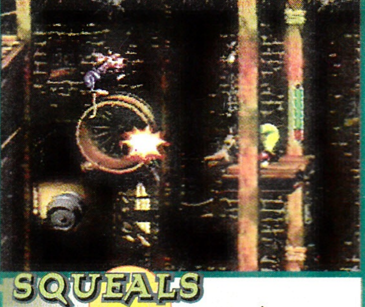
El segundo barril de bonus lo alcanzas con ayuda del barril de invencibilidad que se encuentra en el agua justo debajo de la letra N, con esta invencibilidad puedes rebotar en los Buzz rojos para alcanzar la orilla superior, donde el bonus es del tipo BTB.





La forma más fácil para encontrar a Koin es la de llegar al final del nivel, para lograr que los insectos que te persiguen dejen de hacerlo. Ahora regrésate a la izquierda y en la primera extensión de agua, rebota con Kiddy hacia la otra orilla, donde deberás derrotar a Koin por detrás sin mayor complicación.



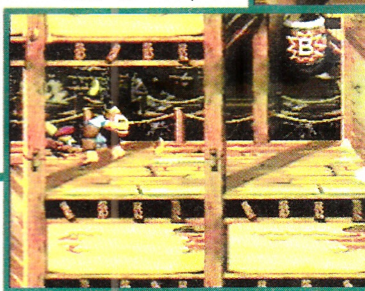


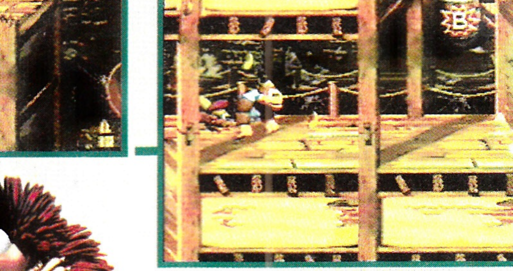
SQUEALS ON WHEELS

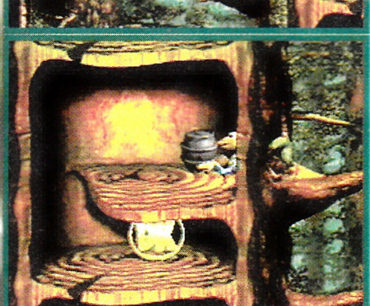
Donde se encuentra la letra O, debes seguir por la izquierda, tomar el barril metálico, trepar a la plataforma que sube, baja para eliminar a Sneek y así liberar la rueda en la que debes saltar para alcanzar la parte de arriba donde está el barril de Bonus que te lleva a CXS.



Desde donde está el barril que marca la mitad del nivel, debes eliminar a los dos Sneeks para subir por las ruedas y alcanzar el piso de arriba a la derecha donde se encuentra el segundo barril de Bonus que es del tipo G15B.

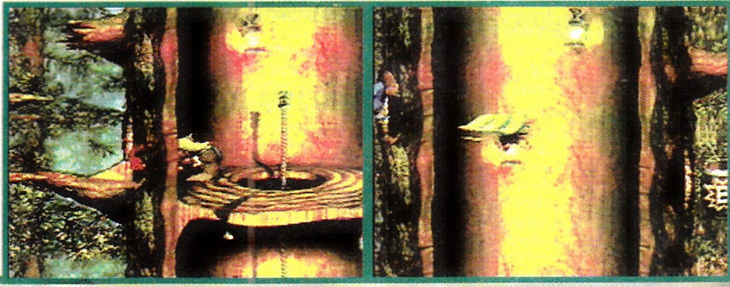




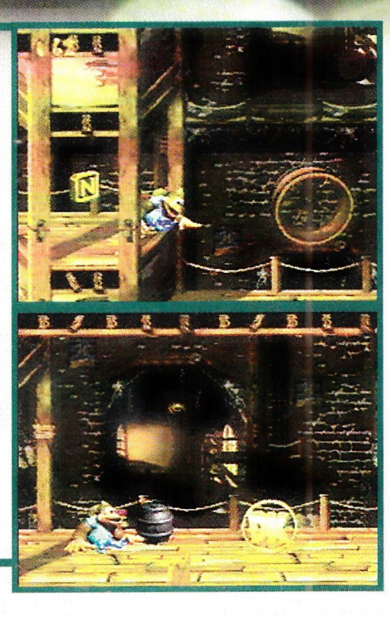


Al llegar a la letra N, debes hacer equipo para lanzar a Dixie a una de las ramas superiores para encontrar a Koin, no tendrás problema para eliminarlo y obtener así la moneda DK.

Al llegar al segundo barril de TNT, prácticamente repite lo que hiciste antes (igual del lado izquierdo) sólo que esta vez debes volar girando con Dixie por los tres huecos que existen en los dos árboles, hasta alcanzar el barril de Bonus siendo éste del tipo G15B.

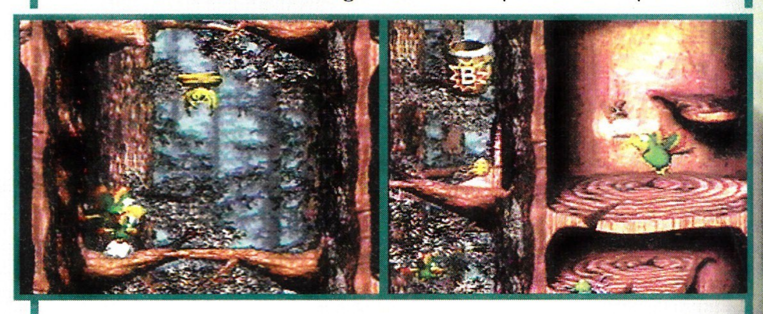


Koin y la moneda DK los encuentras en la parte superior, con ayuda de una rueda debes liberarte de un Sneek y dos Buzzs, justo del lado derecho de donde se encuentra la letra N, sin mayor problema podrás derrotarlo por la espalda.



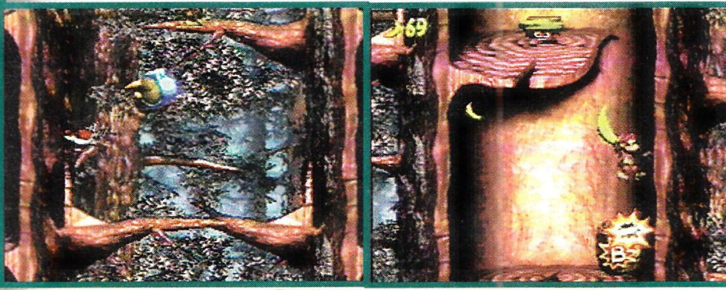
SPRINGING SPIDERS

El primer barril de Bonus lo alcanzas encontrando justo después de la letra K a Squawks (el perico entre las dos ramas), una vez con él, sube por el lado derecho y sigue el camino de bananas hasta llegar al bonus que es del tipo G15B.





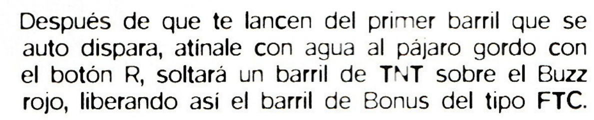
En esta ocasión la moneda DK se encuentra bien escondida, ya que de la mitad del nivel debes subir en la tercera araña-resorte, haciendo equipo con Dixie para que cuando alcances la mayor altura, la lances por los aires del lado izquierdo (evitando al Buzz rojo), donde encontrarás una pequeña plataforma en donde debes cambiar de personaje para que sea Dixie la que lance el barril metálico por el hueco, eliminando así a Koin.



A la derecha de Swoopy, el Pájaro Carpintero (el cual aparece cuando tomas la letra G), déjate caer para entrar en el barril de Bonus que es del tipo CXS.



BOBBING BARREL BRAWL



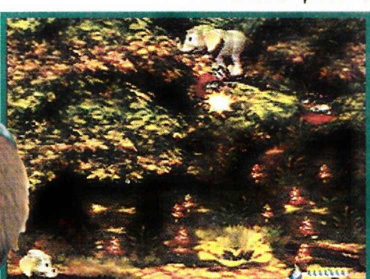
Después de que te lancen del primer barril que se auto dispara, atínale con agua al pájaro gordo con el botón R, soltará un barril de **TNT** sobre el Buzz rojo, liberando así el barril de Bonus del tipo **FTC**.

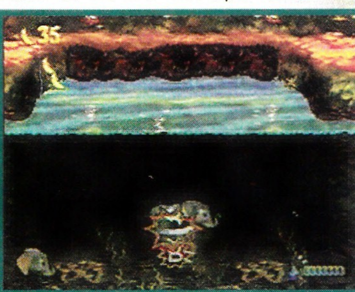




Cuando veas dos Buzz rojos custodiando un barril metálico, sáltalos y **lanza el barril** con el botón **L** para eliminar a Koin y quitarle así la moneda DK.

Cuando veas un par de escarabajos rojos, no los elimines, déjalos pasar para que se acomoden formando una especie de escalera en la que debes rebotar, para caer pesado en el agua y alcanzar suficiente profundidad para entrar al Bonus del tipo **CXS**.





COTTON-TOP COVE

ARICH'S AMBUSH

Elimina a Arich con ayuda de los barriles que aparecen en la rama de arriba del lado derecho, pero cuídate de atinarle sólo entre las patas para darle en la cara, recuerda que debes cuidarte de las bolas que te lanza y que rebotan por todos lados, también es importante que sepas que te puedes parar encima de su espalda sin sufrir daño, si la eliminas obtendrás el parche que debes llevarle a Funky.





BAZZA'S BLOCKADE

En cuanto llegues a un lugar donde hay un arco formado de bananas y unos peces dientones nadando (de un hoyo a otro) muy rápido, sabrás que llegaste al bonus, debes pasar a la parte de abajo para entrar en el barril de Bonus que es del tipo FTC.



Más adelante, pasando la mitad y donde indica la foto, pásate por encima de los peces que avanzan de izquierda a derecha, hasta pasar del lado izquierdo y baja para descubrir el barril de Bonus que es del tipo BTB.



La moneda DK la encuentras al final del nivel, no vayas a izar la bandera, pásate del lado derecho para encontrar a Koin y el barril metálico con el que lo eliminas desde la otra orilla.



ROCKET BARREL RIDE

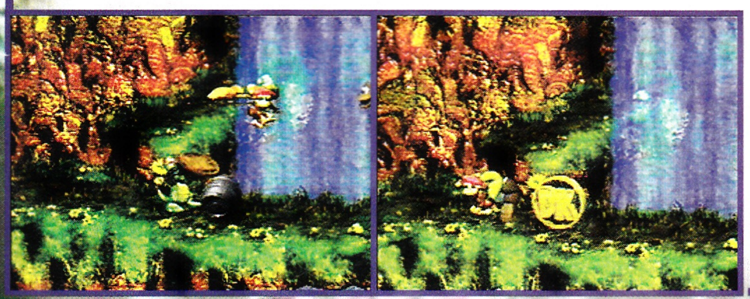
De donde encuentras la letra O, toma el Booster barril de la izquierda y en vez de saltar al siguiente, salta el Buzz y verás unos escarabajos del lado izquierdo en los que puedes rebotar hasta que alcances el de Bonus que es del tipo CXS.

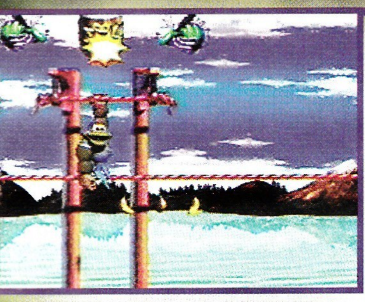


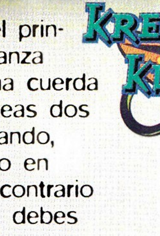
De donde encuentras el panel de NO PARRY (Parry the Parallel Bird es el pájaro pequeño que te ayuda a tomar items que están fuera de tu alcance) sigue por la derecha y abajo para que en la orilla veas aparecer el barril de Bonus del tipo CXS.



A Koin y la moneda DK los encuentras cerca del final. Eliminar a Koin tiene un poco más de chiste aquí, ya que debes lanzar hacia arriba el barril metálico lo más lejos de Koin y mientras rueda, corre y salta sobre el enemigo para que levante el escudo y así suelte la moneda.







Desde el principio avanza hasta una cuerda donde veas dos Buzz girando, cada uno en sentido contrario del otro, debes lograr pasar en medio de los dos para alcanzar el barril de Bonus, que en este caso es del tipo G15B.

De la mitad del nivel avanza hasta que veas dos cuerdas con tres Klasps, uno en la cuerda de arriba y dos en la de abajo, debes bajar rápido para que alcances un barril de auto disparo que te proyecta al barril de Bonus que es del tipo **FTC**.

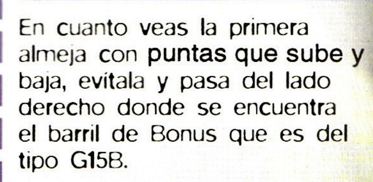






Para no variarle mucho, a Koin lo encuentras cerca del final del nivel pero, el barril metálico está escondido justo después del asta bandera (bajo el techo), lo tomas y te regresas a eliminar a Koin por la espalda.

En cuanto toques tierra después del primer Buzz verde que veas, usa a Dixie para volar girando hacia la derecha y alcanzar en el aire el barril de Bonus que es del tipo **CXS**.



En cuanto veas la primera almeja con **puntas que sube** y baja, evitala y pasa del lado derecho donde se encuentra el barril de Bonus que es del tipo G15B.

TRACKER BARREL TREK

En la primera cascada después de transformarte en Ellie, la pequeña elefanta, cárgate de agua con el botón **L** y sube para encontrar uno de los barriles que se auto disparan, pero cuya dirección tú controlas. Elimina los dos Buzz para meterte en el barril de bonus que es del tipo BTB.



Mucho cuidado cuando trates de tomar la moneda DK, ya que verás a Koin siendo aún Ellie, avanza un poco y cuando pases el panel de NO ELLIE, ella se transforma en el único barril metálico que te permitirá eliminar a este enemigo, sólo tienes una oportunidad para rebotar el barril del lado izquierdo mientras que logras que Koin levante el escudo.





Tecnología

¿TV ESPECIAL PARA VIDEOJUEGOS?

Si recuerdas bien, hace tiempo en el Dr. Mario hablamos de un TV que tenía la cualidad de bloquear los canales de juego (3 y 4) así como la entrada de Audio/Video para que los padres pudieran controlar su uso. Pues bien, recientemente llegó a nuestras oficinas un televisor para que le diéramos una mirada y déjanos decirte que no sólo tiene esa molesta función, sino que está pensada especialmente para los videojugadores.

Este TV tiene el nombre de GXTV y está desarrollado y comercializado por Samsung. Básicamente lo que nosotros pudimos observar es que se trata de un TV con una pantalla de 13 pulgadas, negra y con un diseño no muy común. Este TV tiene 2 entradas de Audio/Video, así como una entrada de antena para también ver los canales normales. Además de eso, el GXTV tiene 3 parlantes, dos de ellos con salida de 21 watts y están colocados en un par de "puertas" que se cierran para proteger el monitor (y a su vez, ocupar menos espacio), el otro está en la parte superior y es subwoofer para el sonido Surround, pero también tiene conexión para audífonos, por si no quieres molestar a los demás.

Definitivamente lo que más nos impresionó de este TV, fue el sonido, pues es más que excelente, pero eso no es todo lo que tiene, además de eso hay muchas funciones extras que se incluyeron para "el videojugador serio". Para empezar te diremos que la base de este TV está ajustada a un ángulo parecido al de los Arcades (nada espectacular), pero tú lo puedes ajustar según tus necesidades. El monitor es de esos nuevos de "baja emisión" para que puedas ver de cerca, pero además aquí hay algunos ajustes predeterminados para jugar, ver películas, partidos o la tele normal en las que se ajustan los brillos para evitar que te dañes la vista si juegas por períodos muy prolongados. Pero si no te acostumbras con ninguno de los ajustes (que incluyen audio), podrás grabar uno customizado a tu gusto.

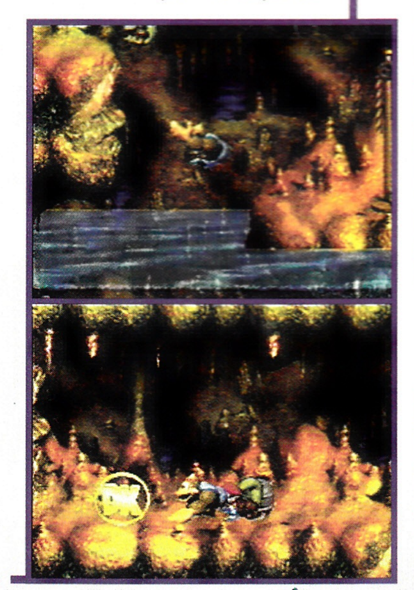
Aquí en la Revista nos pareció interesante este concepto del TV para videojugadores, debido a que es toda una maravilla disfrutar los juegos del Nintendo 64 en este aparato. Por el momento no pudimos averiguar el precio que tendría de venderse este TV en nuestro país, pero debemos tener paciencia y esperar su arrivo a las grandes tiendas del ramo.

FISH FOOD FRIENZY

Como era de esperarse, Koin y la moneda DK se encuentran al final del nivel, donde ya no hay agua, haz equipo y lanza a Dixie arriba a la izquierda donde debes eliminar a Koin por la espalda.

En un tramo después de la mitad del nivel, verás un espacio con tres peces rojos, seguido a esto hay tres aberturas en los corales, cada una con una almeja, haz que el Nibbla (ese pez tragón al que debes alimentar), se coma la tercera almeja y sube por ahí para meterte al barril de Bonus que es del tipo BTB.





SQUIRT'S SHOWDOWN

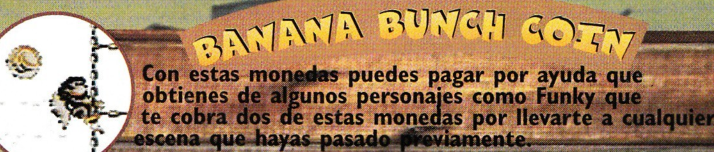
Debes dispararle con agua directo a los ojos mientras evitas el chorro de agua que te persigue, recuerda que lo puedes saltar si lo mides bien. Tu recompensa por eliminar a Squirt es tener el primer Esqui del par que luego tendrás que llevar a Funky.

Bueno no te desesperes, hasta aquí llegamos en esta edición, sigue buscando por ahí y lo que no encuentres, esperemos que lo leas en la próxima revista.

TIPS de DONKEY KONG LAND II

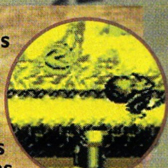
DIDDY'S KONG QUEST™

Y ahora entramos de lleno con Donkey Kong Land 2 para todos los que se quedaron picados con el DKC2 y no se pueden esperar al tercero de la serie.



BANANA BUNCH COIN

Con estas monedas puedes pagar por ayuda que obtienes de algunos personajes como Funky que te cobra dos de estas monedas por llevarte a cualquier escena que hayas pasado previamente.



KREMKOINS

Hay una de estas monedas en los bonus, hay tres tipos de bonus, en uno tienes que eliminar a todos los enemigos para que aparezca la moneda, hay otro en donde tienes que tomar todas la estrellas y así aparece la moneda y uno más donde la moneda está oculta y tienes que encontrarla, ahora con estas monedas puedes acceder a otras escenas.



CRANKY'S VIDEO GAME HERO COINS

Estas monedas son como un reto más a tu habilidad, ya que hay una en cada escena y no podrás decir que ya terminaste el nivel hasta que hayas tomado la moneda DK, que normalmente está en lugares no muy fáciles de visualizar.



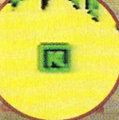
BONUS BARREL / ANIMAL BARREL

Hay todo tipo de barriles a lo largo del juego, pero de los más importantes son los que tienen una B (que son los que te lanzan hacia los bonus ocultos), pero obviamente están estratégicamente colocados en cada escena. Y además los barriles que te transforman en los diferentes animales.



KONG

A lo largo de cada escena hay cuatro letras que forman la palabra KONG, si las tomas obtienes una vida extra.





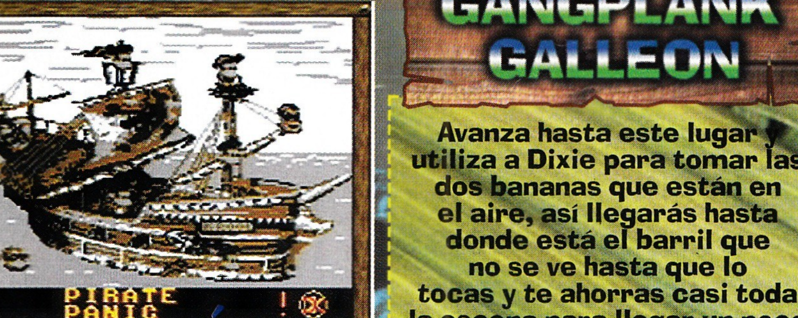
VIDA EXTRA

Hay muchos lugares donde te salen este tipo de globos que al tomarlos obtienes vida extra, pero hay que hacerlo rápido, ya que si se elevan demasiado ya sabes lo que pasa.

GANGPLANK GALLEON

Avanza hasta este lugar y utiliza a Dixie para tomar las dos bananas que están en el aire, así llegarás hasta donde está el barril que no se ve hasta que lo tocas y te ahorras casi toda la escena para llegar un poco antes del final.

WARP



PIRATE PANIC



Pasando el lugar del Warp y después del segundo mástil, súbete en los barriles para alcanzar el lugar donde está la letra "K".

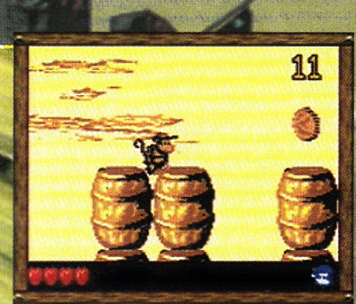






FIND THE TOKEN!!!

Antes del barril que marca la mitad de la escena, salta para alcanzar el barril que te lleva al bonus donde tienes que encontrar la moneda.



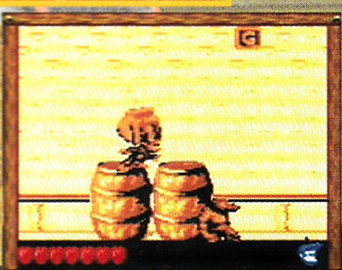
Pasando el bonus de la letra "O" que se encuentra en el camino, hay una vida que sale del hueco.

Pasando la mitad de la escena, sube por estos barriles y entra en el que te lanza hacia donde está la moneda DK.

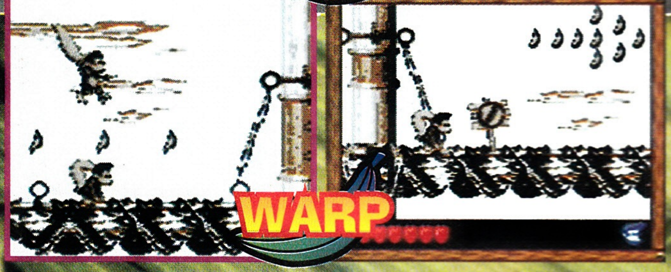
Después de la mitad de la escena, antes de entrar al barril que te lanza a la moneda DK (1), en el camino te encuentras la letra "N".



En los dos últimos barriles antes del resorte del final de la escena, súbete para alcanzar la letra "G" y si te pasas al resorte del final, más adelante verás un barril, súbete en él para tomar la vida extra y monedas.

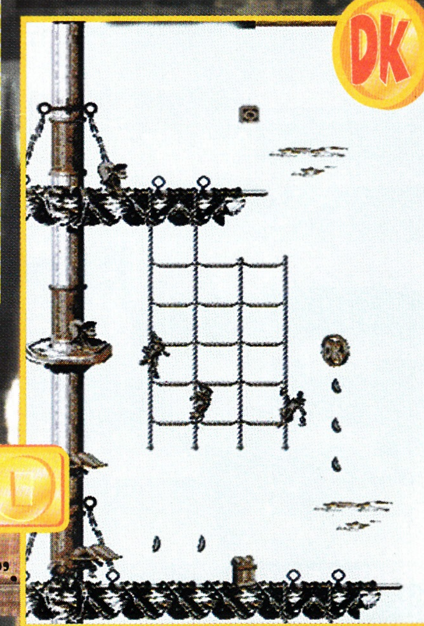


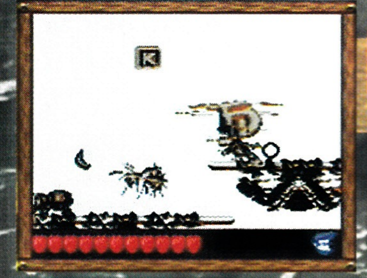
MAINBRACE MAYHEM



WARP

Justo arriba de donde comienzas, está un barril que no aparece hasta que lo toques y es el warp que lleva al final de la escena sin mayor problema.





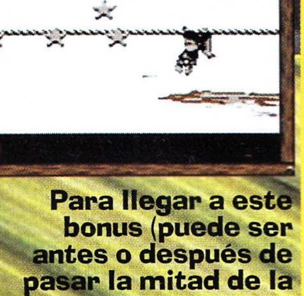
Arriba de la primera abeja te encuentras la letra K.

Antes de pasar la mitad de la escena hacia el lado derecho, encuentras la moneda DK (2), más o menos debajo de la letra "O".



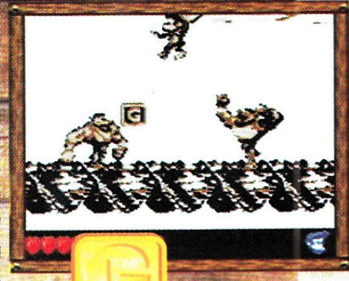
Al llegar a una cuerda horizontal donde el camino normal es hacia la derecha, avanza a la izquierda, salta para tomar la moneda y abajo está la letra "N".

COLLECT THE STAR !!





Para llegar a este bonus (puede ser antes o después de pasar la mitad de la escena) que se encuentra del lado contrario de donde está el barril (que marca la mitad de la escena), ya dentro del bonus tienes que tomar todas las estrellas antes de que se termine el tiempo.



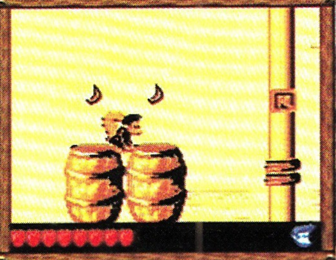
Poco antes del final, entre estos dos enemigos está la letra "G" y así ya formas la palabra KONG y obtienes una vida extra.

GANGPLANK GALLEY

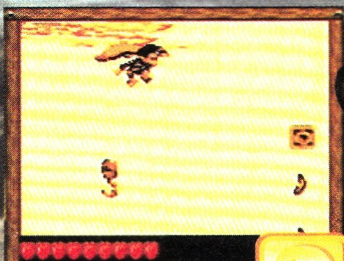
WARP



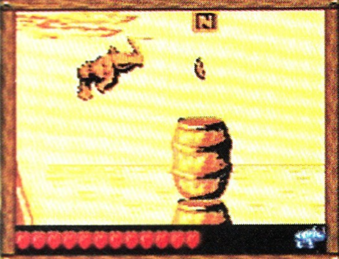
Al comenzar la escena, con Dixie sube por los barriles y cuélgate del gancho que pasaste, al que está más adelante, para que de ahí flotes avanzando lo más que puedas y alcances el barril (que no aparece hasta que lo tocas) que es un atajo y te lleva al final de la escena.



Después del barril DK, sube en los siguientes barriles para alcanzar la letra "K".



Cuélgate del primer gancho y de ahí salta al frente para alcanzar la letra "O" que está justo al frente.



Después de la mitad de la escena, delante del primer cofre, sube a los barriles para alcanzar la letra "N".



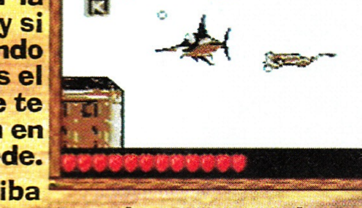
Después de pasar la mitad de la escena, avanza hasta donde te quitan a Rambi y sube por los ganchos hasta el barril que te lanza a otro gancho y de paso tomas la letra "G"; ahora déjate caer verticalmente (presiona abajo y salto) y caes en otro gancho, nuevamente déjate caer para llegar al barril que te lleva al bonus donde tienes que destruir a todos los enemigos. Ahora de donde sales, regrésate para tomar la moneda DK (3), o si quieres tómala antes de entrar al bonus, mira en el mapa cómo están muy cerca entre sí.

DESTROY ALL !!

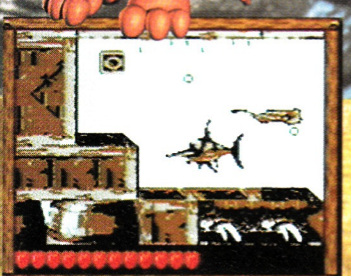
Al llegar a la flecha que te indica que subas, entra en el hueco que se forma entre las cajas para poder tomar la moneda DK (4) que está oculta rodeada de cajas, por cierto, un poco más arriba hay un hueco similar que te da acceso a una parte donde hay una moneda y bananas.

LOCKJAWS LOCKER

Desciende pegado a la izquierda para encontrar la letra "K" y si continuas bajando encontrarás el barril que te transforma en Enguarde.

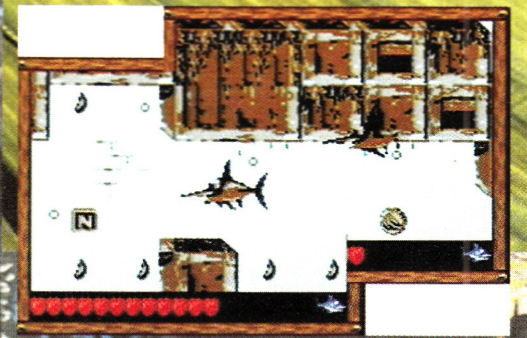


Además arriba encontrarás un hueco entre las cajas donde hay una moneda justo debajo de donde comienzas.

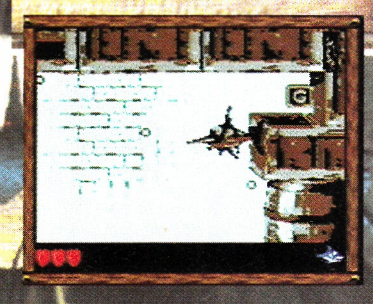


Después de tomar la moneda DK sigue subiendo pero pegado a la orilla izquierda, así encuentras fácilmente la letra "O".

Después de la mitad de la escena (o sea en la segunda zona donde hay que sumergirte) baja pegado a la izquierda hasta llegar al barril DK y una flecha de bananas que señala a la derecha, en medio de estos dos puntos de referencia baja por un hueco entre las cajas que no ves y llegas a una parte donde hay bananas y monedas, pero además está la letra "N".



Poco antes del final de una esquina encuentras la letra "G" y para ubicarte, esta más o menos debajo de donde está el anuncio de "Prohibido Enguarde" y hay un barril DK arriba de las cajas.



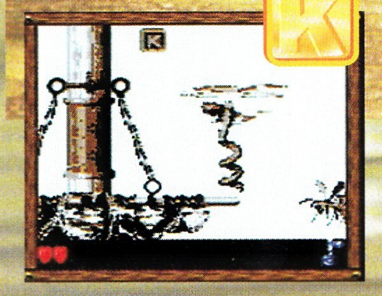
TOPSAIL TROUBLE

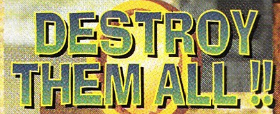


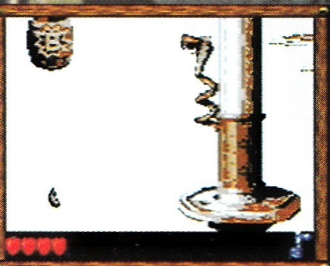
Al comenzar, muévete a la derecha y transfórmate en serpiente, regresa a la izquierda colócate en la plataforma del mástil y salta lo más alto que puedas, muévete un poco a la derecha para entrar a este barril que sólo aparece si lo tocas y te lleva al warp para llegar sin problemas al final de la escena.

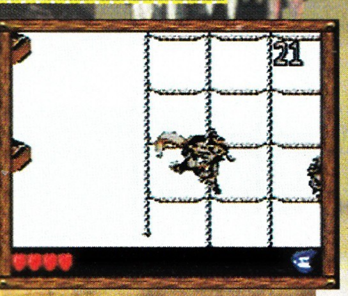


Arriba de donde está el Warp después de la primer abeja está la letra "K".





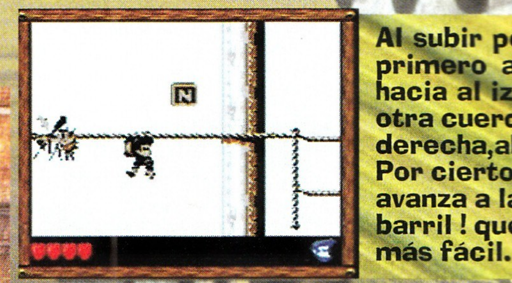




Después de tomar la letra "N", avanza a la izquierda y arriba de los dos ganchos está un barril que te lanza al bonus donde tienes que destruir a todos los enemigos antes de que se termine el tiempo y así obtener la moneda (4), pero recuerda que es mejor eliminar a los enemigos cambiándote a su cuerda justo cuando están a la misma altura que tú, que lanzándoles la bala de cañón.



Después del anuncio de "Prohibido", subes y avanzas por una cuerda, pasando la abeja está la letra "O".

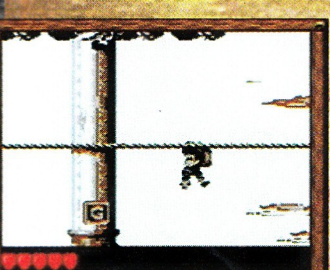


Al subir por una zona de cuerdas, primero avanzas por una cuerda hacia al izquierda, más arriba hay otra cuerda donde avanzas a la derecha,ahí está la letra "N".
Por cierto, antes de esta zona de cuerdas avanza a la izquierda y encontrarás un barril ! que te da invencibilidad para subir más fácil.

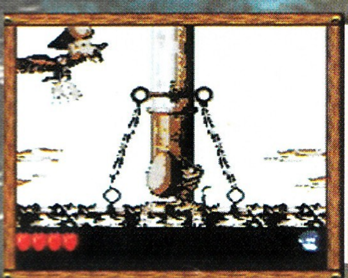
Después de pasar el cofre (que por cierto si lo estrellas contra tres enemigos, obtienes una vida extra) avanza a la orilla izquierda, ahi está la moneda DK(5) junto a unos plátanos.

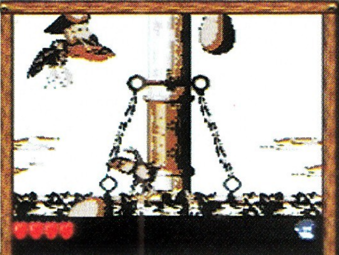


Después de la moneda DK, justo debajo del resorte del final, está la letra "G", déjate caer justo arriba de la letra para caer en una base que te permite subir de nuevo a la cuerda. Al final de esta cuerda déjate caer para que aparezca una vida extra.



KROW'S NEST





Primero tienes que dejar que se detenga el huevo que deja caer el jefe para tomarlo y estrellarlo contra él, después de repetir esto una vez más empiezan a caer huevos, esquívalos y toma el que se queda en el suelo, estréllaselo al jefe y repite la jugada para eliminarlo.

KREM CAULDROM

HOTHEAD HOP



Al comenzar (atrás), encuentras una moneda dentro de un cofre que tienes que estrellarlo contra un enemigo para obtenerla.



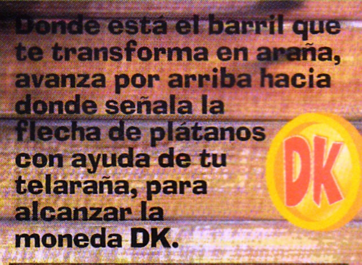
Pasando el primer bonus hay un cofre, estréllalo contra el enemigo ponchado para obtener la letra K.

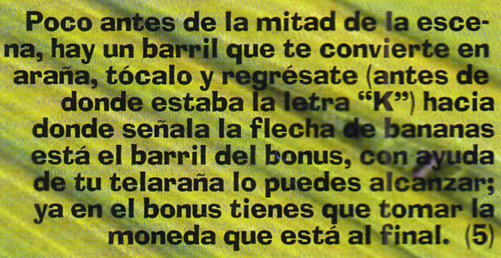


FIND THE TOKEN !



Donde está el barril que te transforma en araña, avanza por arriba hacia donde señala la flecha de plátanos con ayuda de tu telaraña, para alcanzar la moneda DK.





Poco antes de la mitad de la escena, hay un barril que te convierte en araña, tócalo y regrésate (antes de donde estaba la letra "K") hacia donde señala la flecha de bananas está el barril del bonus, con ayuda de tu telaraña lo puedes alcanzar; ya en el bonus tienes que tomar la moneda que está al final. (5)





Pasando la moneda DK, arriba de un cocodrilo, hay una flecha que te indica la ubicación de la letra "O", a la que llegas con ayuda de tu telaraña.

DESTROY THEM ALL !!

Pasando la letra "N", encuentras una bala de cañón que tienes que tomar y seguir avanzando hasta tocar el cañón que está más adelante y te lanza al bonus donde tienes que eliminar a todos los enemigos para obtener la moneda (6).





Después del anuncio de "Prohibido Arañas", bajando encontrarás la letra "N" sin mayor problema.







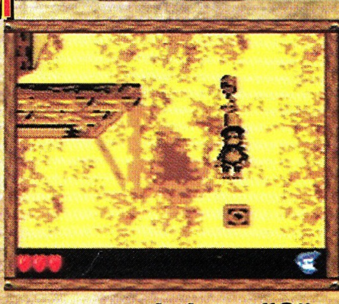
Un poco antes del cañón, hay un barril que te lleva hacia donde está la letra "G".

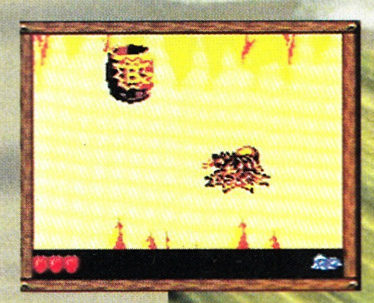


Al ir subiendo y salir disparado del cuarto barril, mantén presionado el control hacia la derecha para que pases sobre el barril en diagonal y al caer tomar la letra "K".

KANNON'S KLAIM

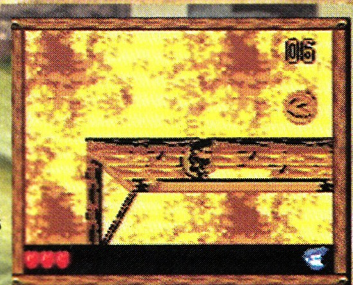
Después de pasar la libélula sigue subiendo hasta la plataforma, muévete a la derecha donde hay un barril y dos ganchos, déjate caer justo abajo de los ganchos para tomar la letra "O".



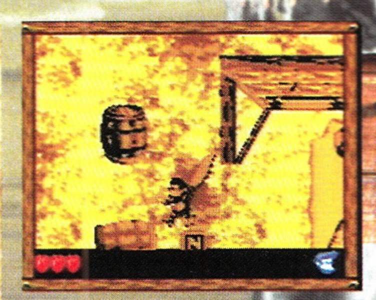


FIND THE TOKEN!!

Después de la mitad de la escena, salta al gancho y de ahí a la derecha, inmediatamente salta a la plataforma de la izquierda y de ahí salta para que aparezca un barril que te lleva al bonus donde tienes que subir hasta encontrar la moneda (7).



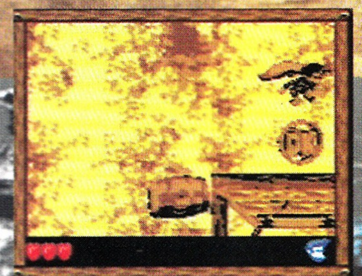
Más adelante de la mitad de la escena, hay un barril que no te dispara hasta que presiones el botón A, cuídate de la abeja y dispárate; al caer en la plataforma salta hacia el gancho de la derecha y de ahí hacia la orilla de la pantalla y caer donde está la moneda DK.



De la plataforma donde caes después de tomar la moneda DK, avanza a la izquierda y déjate caer en el barril que te lleva hacia la letra "N".

Pasando al buitre, elimina a la rata y encontrarás la letra "G" a la izquierda.

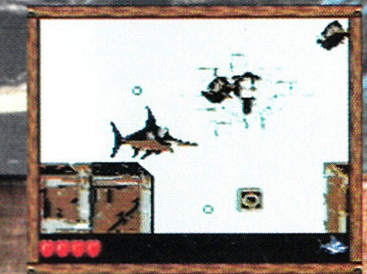




LAVA LAGOON



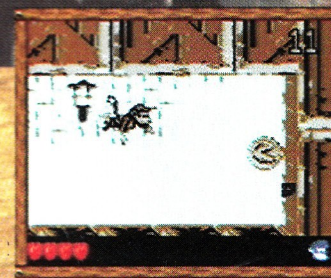
Cáele a la foca para enfriar el agua, entra al agua y al salir del otro lado, salta pegado a la izquierda para encontrar la letra "K" dentro de las cajas.

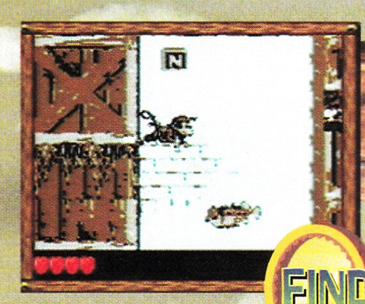


Después de la segunda foca, baja pegado a la izquierda para encontrar el barril que te transforma en Enguarde y en el fondo está la letra "O".

FIND THE TOKEN!!

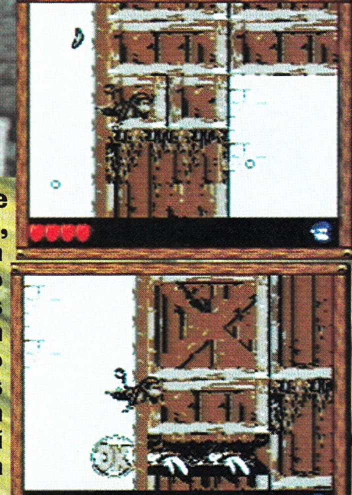
Pasando la tercera foca, antes de llegar al anuncio de "Prohibido", a la izquierda en la esquina que forman las cajas a la altura del enemigo, hay un barril que no aparece hasta que lo tocas y te manda al bonus donde hay que encontrar la moneda (8).





Después de la mitad de la escena, avanza y baja por el agua hasta librar las cajas que están enfrente y en cuanto puedas, sube para encontrar la letra "N".





FIND THE TOKEN!!

De donde tomaste la letra "N", justo a la derecha hay un atajo que atraviesa las cajas, sube un poco y hay otro atajo que pasa entre las cajas, ahora baja un poco y ahí está la moneda DK.

Después de tomar la letra "N", baja y continúa avanzando hasta donde hay una flecha de plátanos, sube por donde te indica la flecha y salta hacia la izquierda donde hay un barril que te lanza al bonus donde tienes que encontrar la moneda (9).

Después de la última foca, baja pegado hacia la izquierda para encontrar el barril que te transforma en pez espada y más abajo está la letra "G".





Después de tocar el barril que te transforma en Rambi, sube en el globo que está a un lado y continúa avanzando; pasa otros 2 globos, salta sobre las tres libélulas y de ahí a un globo con el que puedes llegar a donde está la letra "O" protegida por dos enemigos, pero recuerda que tienes que caer un poco más adelante para alcanzar la tierra y no caerte, o también caer vertical, rebotar en el enemigo que está abajo y de ahí rebotar hacia la tierra.

RED HOT RIDE

Abajo y un poco adelante del segundo globo está la letra "K".

COLLECT STARS!

Pasando la mitad de la escena, avanza a la siguiente parte de tierra donde hay un barril DK, de ahí salta hacia la izquierda para caer en un globo con el que alcanzas el barril que está a la izquierda que te lanza al bonus donde tienes que tomar todas las estrellas y así obtener la moneda (10).

Al salir del bonus tomas la letra "N".

Después de la mitad de la escena, pasando las libélulas avanza en el globo y salta a la abeja para caer en el siguiente globo y continúa avanzando, detente donde está el plátano para que al seguir bajando tomes la moneda DK.



Enseguida de que tomes la moneda DK, continúa avanzando, salta al siguiente globo y de ahí salta en las tres libélulas que están adelante.



Super Mario 64 Club

Ya después de tantos tips, ha llegado la hora de dar algunos bugs del juego que nos han salido y otros que nos han mandado algunos lectores. Para empezar, vamos a ir dando los bugs y trucos desde afuera hasta adentro del castillo.

Bugs

Primero que nada, al estar afuera del castillo, dirígete hacia la derecha y colócate junto al árbol que se ve en la foto.

Ahora corre hacia la dirección indicada, salta de manera que caigas un poco atrás de la orilla (entre el pasto y la subidita). Así podrás realizar el 2o. y 3er. salto.

Realiza el 2o. salto para que caigas en la subida e inmediatamente realiza el 3er. salto al caer, para que ganes más altura.

Al caer del triple salto, Mario comenzará a resbalar por la pendiente. Para que salga el truco, Mario debe rebalar sentado para que pueda saltar hacia la pared.

Al chocar con el muro, realiza el salto de pared para que Mario tome suficiente altura y pueda colgarse del techo.

Ahora sí, ya estás sobre el techo del castillo sin necesidad de tener 120 estrellas para activar el cañón.

Este truco es bastante difícil, ya que Mario puede resbalar de panza, puede que no agarres la altura suficiente, etc., etc. Te recomendamos que tengas mucha paciencia y que no te enojes si no te sale después de 1,000 intentos, al fin que Mario no se va a cansar de que no lo puedas lograr.



C L U B
Nintendo®
ULTIMATE
3
MORTAL
KOMBAT®
MORTAL KOMBAT®
TRILOGY



CLUB
Nintendo
NINTENDO64
PILOTWINGS
64
5
98

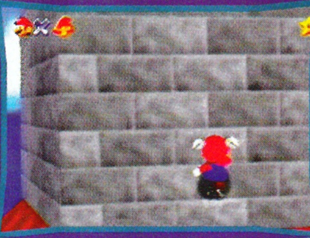
Ya estando arriba (no importa si lo hiciste con el truco o el cañón), toma la gorra roja y espera a que vuelva a salir el cubo rojo para

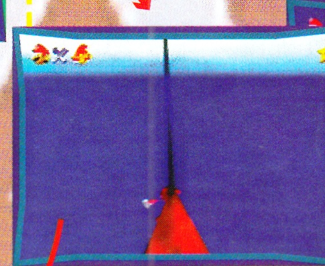


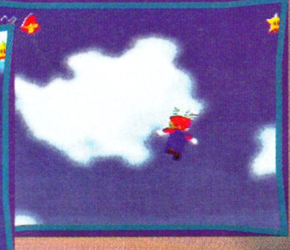


treparte en él y realizar el triple salto. Así podrás alcanzar esta parte del castillo volando.

Vé a la pared que apunta hacia el puente y de aquí cuenta 2 paredes hacia la izquierda. Por esta pared puedes subir a lo más alto del castillo.







BUGS



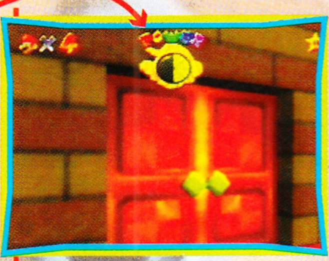
Ahora regresemos a la pared frontal (la que apunta al puente). Aquí puedes atravesar esta pared, si avanzas hacia ella golpeando o lanzándote de frente. Así caerás dentro del castillo.

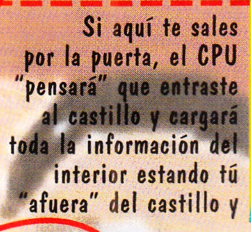




Si aquí te sales por la puerta, el CPU "pensará" que entraste al castillo y cargará toda la información del interior estando tú "afuera" del castillo y







la cámara "adentro". Para salirte de este bug, atraviesa cualquiera de las paredes que se ven en la foto. Por cierto, el castillo tiene 4 "torres"

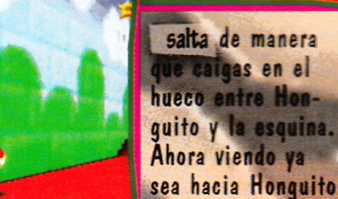
y en cada una hay una bandera. En las 2 puntas de atrás te puedes meter sin ningún problema. En la foto se ven las 2 torres de la izquierda.



EN EL CASTILLO

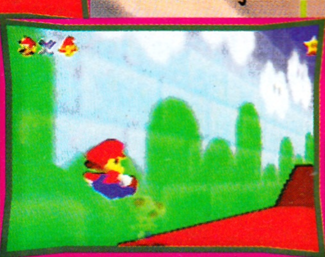
Primero que nada, vé con Honguito que está a tu izquierda. Colócate como indica la 1a. foto y



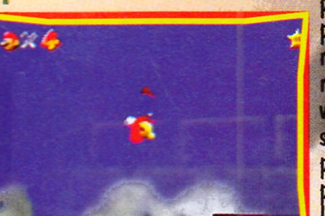


salta de manera que caigas en el hueco entre Honguito y la esquina. Ahora viendo ya sea hacia Honguito

o hacia la esquina, salta y Mario quedará "trabado" mientras no muevas el stick hacia afuera.



Ahora sube a esta parte y realiza el salto hacia atrás para que puedas subirte a la pendiente de la pared. Ya arriba presiona A+B, para que Mario se lance hacia la pared, choque y al salir hacia atrás, vuelva a chocar en una "pared invisible" que posiblemente formaba parte del escenario en alguna de las primeras versiones y que luego se les olvidó quitar su valor.









Selecciona la 2a. estrella (Footrace with Koopa the Quick), vé por la gorra con alas y colócate en línea con el árbol y Koopa, así como se ve en la foto.

COURSE 1

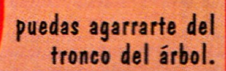


Realiza 2 saltos largos en dirección hacia Koopa, de tal forma que el primero termine en frente de





Koopa y el segundo te salga inmediatamente después de caer del primero y



puedas agarrarte del tronco del árbol.

Ahora sube a la copa del árbol y prepárate para saltar hacia el cañón. Al alcanzar la altura máxima, deja presionado A para que caigas suavemente y alcances a meterte al cañón.



Ahora dispárate hacia la isla flotante para que utilices el cañón de aquí y llegues a la meta.

Al hacer contacto con ésta, Koopa te retará a la carrera y tú tendrás un poquito de ventaja. De hecho, Koopa ni se atreverá a llegar a la meta, ya que al parecer le sacó y se



está un poco confundido y se largó a correr en una dirección que solo él conoce.



En esta misma escena, dirígete a la reja del lado por donde están bajando las bolas negras. Ahora pégate a la pared del lado izquierdo de la reja, avanza pegado hacia ésta y podrás atravesarla.

COURSE 2

Escoge cualquier estrella (menos la primera), para que salga la torre en lo alto del nivel. Ahora, en la pared que se muestra en la foto (la 2a. hacia la izquierda a partir de la pared de donde está la primera plataforma), golpea y abrirás la pared para encontrar una vida.







Dirígete por el caparazón, tómalo y vé hacia el cañón. Ya aquí sube a la pendiente y cuando Mario choque con la pared invisible que marca el límite del mundo, Mario se quedará sentado (o parado) en la arena, a menos que muevas el Stick hacia los lados.

COURSE 8

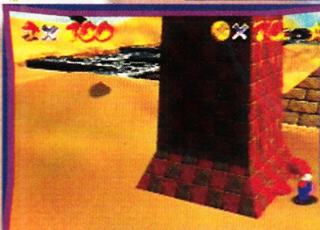


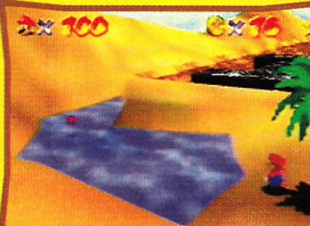




Ahora regresa a donde quedó la gorra y avanza muy despacio hacia ella. Así Mario tomará su gorra y dejará otra en el suelo.



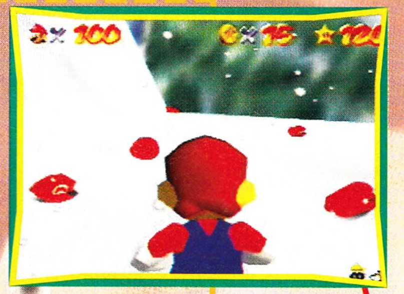




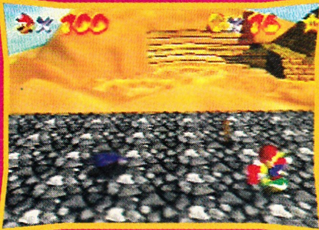
Y ya que estamos en esta escena, aprovechamos para darte este bug que también sirve en el Course 10.

Deja que le quiten la gorra a Mario y dirígete al Warp.

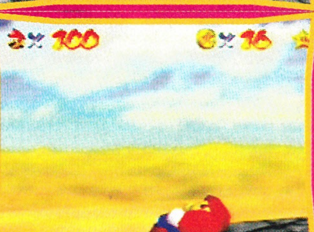
Aquí puedes ir a que te quiten otra vez la gorra y repetir la jugada las veces que quieras, para lograr que haya gorras por todos lados.

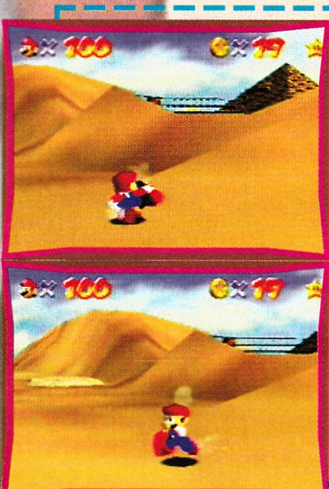






O puedes intentar tomar otra vez la gorra (igual, avanzando muy despacio) para que Mario se quede con la gorra en la mano.





Con este último bug puedes ir por una bomba y sostenerla hasta que explote, para que así no le pase nada Mario y la moneda salga quién sabe dónde.



También puedes tomar uno de esos bloques que saltan para que se haga invisible e igual que con la bomba, las monedas queden en el limbo.

Aquí es una buena opotunidad de ver cómo el N64 carga la información del nivel al momento de necesitarla, o sea, cuando Mario está cerca. Deja la cámara fija y ahora nada hacia el otro lado del nivel, así el escenario desaparecerá del lado de la cámara y se "armará" del lado de Mario.





Regresando al castillo, vé a las escaleras de caracol y cólocate en el pilar que se muestra en la foto. Ahora salta y atravesarás el techo para salir cerca de la puerta que te lleva al piso superior.







Por cierto, en cualquier lugar donde exista un árbol y usando la cámara en modo "Lakitu-Stop", colócate delante del árbol de forma que la cámara quede sobre él y mantenla fija en esa posición. Ahora sube al árbol y podrás ver el árbol algo desfasado.

COURSE 9

Esto ocurre, ya que los árboles siempre te muestran la misma cara, inclusive cuando estás en algún lugar alto, los árboles parecen estar "viendo" hacia arriba. Y no sólo pasa con los árboles, también las monedas (aunque estén girando), los cactus y las vidas. En Pilotwings 64 ocurre lo mismo con los árboles y en KIGold con los personajes cuando tiras a tu oponente del puente en la escena de Jago.







Llega hasta esta parte y carga a la bomba morada. Ahora llévala hacia la orilla que da hacia la cascada y haz como que te vas a caer con él, entonces Mario arrojará a la bomba morada. Aquí camina hacia el precipicio para que la bomba morada te agarre y te arroje mientras la cámara se queda viendo a otro lado. También la bomba morada se quedará atorado en la falda de la montaña.

COURSE 9









Para este truco necesitas juntar 100 monedas para que salga la estrella, pero la moneda número 100 debes tomarla de una de las que salen en la parte de arriba del nivel, rumbo a la casa en el cielo. Aquí debes de tomar la moneda 100 estando tú sobre la alfombra voladora y que no haya nada debajo de ti; así al salir la estrella, espera a que la alfombra avance un poco, salta hacia la estrella y Mario caerá hasta el final del cubo imaginario que delimita al nivel. Mario festejará, te preguntará si quieres salvar y luego... mejor prueba este bug.

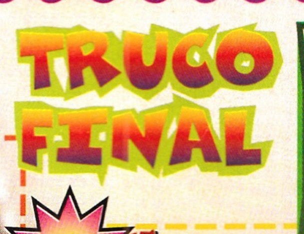








TRUCO FINAL



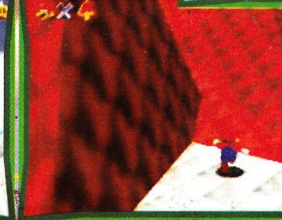
No es que sea el último truco del juego, sino que es un truco para el final, después de eliminar a Bowser. Primero, necesitas un segundo control (si no tienes otro, vé con alguien que conozcas que tenga su N64 y atrácale su control por unos instantes, mientras no se dé cuenta) el cual debes conectar antes de encender el N64. Ahora acaba el juego y cuando Mario aterrice enfrente del castillo podrás mover el ángulo de la cámara con el Stick del control 2.

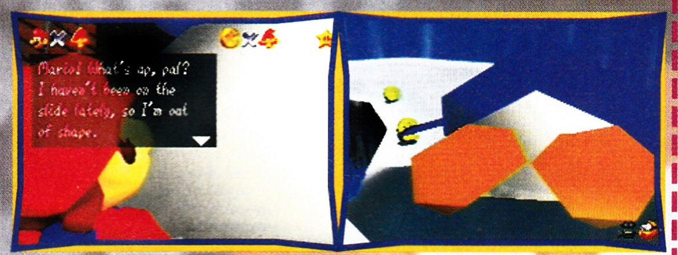
BUGS

Por cierto, existe otra técnica para subirse al techo del castillo. Es similar a la de la primera página de esta sección, pero en vez de saltar hacia el muro, salta de manera que caigas como se ve en la segunda foto, te deslices un poquito para ganar velocidad y así alcanzar el techo.



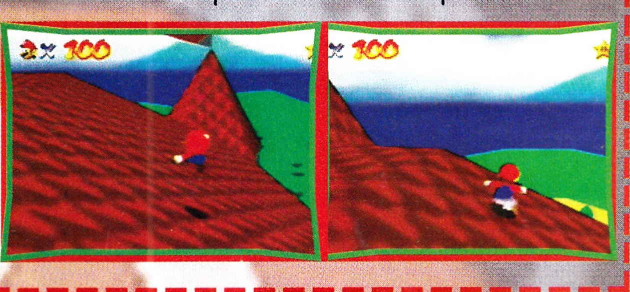






Cuando acabas el juego con 120 estrellas, el pingüino del Course 3 sale más gordo de lo común. Compite con él y verás que es un poco más difícil ganarle debido al tamaño que ocupa.

Si realizas el salto largo y caes sobre alguna pendiente, Mario correrá más rápido mientras esté en la pendiente.



A continuación te presentamos una ruta que está bastante interesante ya que presenta cierto tipo de dificultades. Esta ruta está hecha para aquellos que creen que se las saben de todas todas en este juego. El orden que se presenta no necesariamente debe ser así, a menos que se te indique lo contrario.

La primera regla es que no se vale activar ninguno de los switches hasta que tengas tu juego mínimo como se ve en la foto de score (113 estrellas con el máximo número de monedas siempre que sea posible).

La segunda regla es no activar ningún cañón que no sea extrictamente necesario. La última regla es tener el máximo número de monedas en cada escena al final del juego (ya que tengas las 120 monedas).

Hay escenas en donde necesitas hacer uso de alguna de las gorras para poder tomar todas las monedas; en estas escenas, teniendo como mínimo 100 monedas, con eso basta para continuar.

Si pudieras tomar alguna otra estrella adicional a las 113 sin tener los switchs activados, mándanos la manera de cómo lo hiciste para publicarlo en esta sección.

MARIO G ★113		MY SCORE	
1 BOB-OMB BATTLEFIELD	★★★★★★★	×146	★
2 WHOMP'S FORTRESS	★★★★★★★	×141	★
3 JOLLY ROGER BAY	★★★★★	×104	★
4 COOL, COOL MOUNTAIN	★★★★★★★	×154	★
5 BIG BOO'S HAUNT	★★★★★	×151	★
6 HAZY MAZE CAVE	★★★★★★★	×139	★
7 LETHAL LAVA LAND	★★★★★★★	×133	★
8 SHIFTING SAND LAND	★★★★★★★	×136	★
9 DIRE, DIRE DOCKS	★★★★	×106	★
10 SNOWMAN'S LAND	★★★★★	×100	★
11 WET-DRY WORLD	★★★★★	×152	★
12 TALL, TALL MOUNTAIN	★★★★★★★	×137	★
13 TINY-HUGE ISLAND	★★★★★★★	×191	★
14 TICK TOCK CLOCK	★★★★★★★	×128	★
15 RAINBOW RIDE	★★★★★★★	×146	★
CASTLE SECRET STARS	★×14		

1 Bom-omb Battlefield

- Big Bob-omb on the summit
- Footrace with Koopa the Quick
- Shoot to the Island in the Sky
- Find the 8 Red Coins
- Mario Wings to the Sky
- Behind Chain Chomp's Gate
- 146 Monedas

2 Whomp's Fortress (En este orden)

- Fall into the Caged Island
- Red Coins on the Floating Isle
- Shoot into the Wild Blue (Sin usar el cañón)
- Chip off Whomp's Block
- To the Top of the Fortress
- Blast Away the Wall (¿Crees poder lograrlo sin usar el cañón?)
- 141 Monedas

3 Jolly Roger Bay

- Plunder in the Sunken Ship
- Can the Eel Come out to Play?
- Teasure of the Ocean Cave
- Red Coins on the Ship Afloat
- Blast to the Stone Pillar (¿Crees poder lograrlo sin usar el cañón?)
- 104 Monedas

Nota: No tomar Through the Jet Stream (Necesitas la gorra verde)

4 Cool, Cool Mountain (Aquí no se vale activar el cañón para nada)

- Slip Slidin' Away
- Li'l Penguin Lost
- Big Penguin Race
- Froosty Slide for 8 Red Coins
- Snowman Lost His Head
- Wall Kicks Will Work
- 154 Monedas

5 Big Boo's Haunt

- Go on a Ghost Hunt
- Ride Big Boo's Merry-Go-Round
- Secret of the Haunted Books (Sin mover el librero)
- Seek the 8 Red Coins
- Big Boo's Balcony
- 151 Monedas

Nota: No tomar Eye to Eye in the Secret Room (Necesitas la gorra azul)

6 Hazy Maze

- Swimming Beast in the Cavern
- Elevate for 8 Red Coins
- Metal-Head Mario Can Move! (Sin usar la gorra verde)
- Navigating the Toxic Maze
- A-maze-ing Emergency Exit
- Watch for Rolling Rocks
- 139 Monedas

7 Lethal Lava Land

- Boil the Big Bully
- Bully the Bullies
- 8-Coin Puzzle with 15 Pieces
- Red-Hot Log Rolling
- Hot-Foot-It into the Volcano
- Elevator Tour in the Volcano
- 133 Monedas

8 Shifting Sand Land (Sin usar el cañón)

- In the Talons of the Big Bird
- Shining atop the Pyramid
- Inside the Ancient Pyramid
- Stand Tall on the Four Pillars (Sin quitarle el techo a la pirámide)
- Free Flying for 8 Red Coins
- Pyramide Puzzle
- Mínimo 100 Monedas

9 Dire, Dire Ducks

- Board Bowser's Sub
- Chests in the Current
- Pole-Jumping for Red Coins
- The Manta Ray's Reward
- 106 Monedas

Nota: No tomar Through the Jet Stream ni Collect the Caps... (Necesitas las gorras verde y azul)

10 Snowman's Land (No usar el cañón)

- Snowman's Big Head (Sin que Snowman sople)
- Chill with the Bully
- In the Deep Freeze
- Whirl from the Freezing Pond
- Shell Shreddin' for Red Coins
- Mínimo 100 Monedas

Nota: No tomar Into the Iglu (Necesitas la gorra azul)

11 Wet-Dry World (Sin usar el cañón)

- Shocking Arrow Lifts!
- Top o' the Town
- Secrets in the Shallows & Sky
- Express Elevator—Hurry Up! (Sin ser impulsado por los tipos de cuerda)
- Go to Town for Red Coins
- 152 Monedas

Nota: No tomar Quick Race Through Down Town! (Necesitas la gorra azul)

12 Tall, Tall Mountain (Sin usar el cañón)

- Scale the Mountain
- Mystery of the Monkey Cage
- Scary 'shrooms, Red Coins
- Mysterious Mountainside (Sin entrar a la montaña)
- Breathtaking View from Bridge
- Blast to the Lonely Mushroom (Sin cañón)
- 137 Monedas

13 Tiny-Huge Island (Sin usar el cañón)

- Pluck the Piranha Flower
- The Tip Top of the Huge Island
- Rematch with Koopa the Quick
- Five Itty Bitty Secrets
- Wiggler's Red Coins
- Make Wiggler Squirm
- 191 Monedas (Sin vaciar el agua del cráter del volcán)

14 Tick Tock Clock (Para todas las estrellas debes entrar con la manecilla grande apuntando al 6, menos paa la 3a. estrella)

- Roll into the Cage
- The Pit and the Pendulums
- Get a Hand (La manecilla grande debe apuntar al 12)
- Stomp on the Thwomp (Sin pararte en las manecillas y sin pararte sobre ningún bloque amarillo de monedas)
- Timed Jumps on Moving Bars
- Stop Time for Red Coins
- 128 Monedas

15 Rainbow Ride

- Cruiser Crossing the Rainbow
- The Big House in the Sky
- Coins Amassed in a Maze
- Swingin' in the Breeze *
- Tricky Triangles! *
- Somewhere over the Rainbow
- 146 Monedas *

*Nota: Las que están marcadas con * debes tomarlas sin tocar la parte que se muestra en la foto, incluyendo la base de madera y el poste.*

Castle Secret Stars

- The Princess's Secret Slide (2)
- The Secret Aquarium
- Tower of the Wing Cap (Sin activar el switch rojo)
- Bowser in the Dark World
- Vanish Cap under the Moat (Sin activar el switch azul)
- Cavern of the Metal Cap (Sin activar el switch verde)
- Bowser in the Fire Sea
- Hongos (3)
- Conejos (2)
- Bowser in the Sky

Aquí ya puedes activar los 3 switches y tomar las estrellas que te faltan.

- **Wing Mario over the Rainbow** (Primero toma 4 monedas rojas sin usar la gorra roja y luego, ya utilizando la gorra, toma las otras 4)
- **Through the Jet Stream** (Course 3: Jolly Roger Bay)
- **Eye to Eye in the Secret Room** (Course 5: Big Boo's Haunt)
- **Through the Jet Stream** (Course 9: Dire, Dire Ducks)
- **Collect the Caps...** (Course 9: Dire, Dire Ducks)
- **Into the Iglu** (Course 10: Snowman's Land)
- **Quick Race through Down Town!** (Course 11: Wet-Dry World)
- **Las 136 Monedas del Course 8** (Puedes tener las 136 monedas sin necesidad de la gorra roja, sólo que es muy difícil; si te aventuras, suerte)
- Las 126 Monedas del Course 10

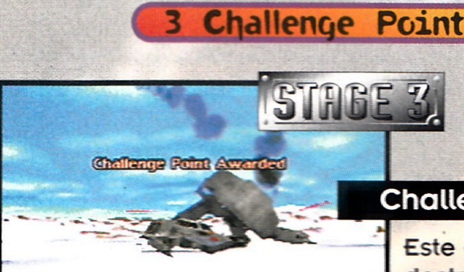






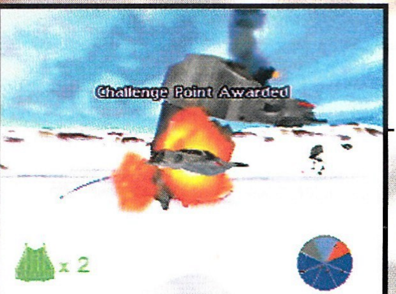
Ahora te damos la ubicación de los CHALLENGE POINTS de este excelente título para el Nintedo 64. ¿Para qué? pues una vez que termines el juego y hayas tomado todos los Challenge Points podrás tener acceso a una pantalla en la que hay varios trucos muy curiosos y que hasta donde sabemos, no se activan de otra forma. Los trucos que aparecerán, varían dependiendo la dificultad en la que juegas. Esta lista sirve para cualquier nivel de dificultad.

BATTLE OF HOTH





Este es bastante obvio, tienes que destruir al AT-AT Walker con solo usar el cable alrededor de sus patas para tirarlo y así obtienes el primer Challenge Point.



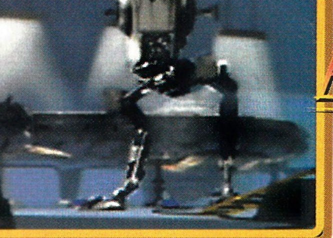
STAGE 4

Challenge Point 2 y 3

Aquí nuevamente tienes que eliminar a los AT-AT Walker, utilizando el cable alrededor de sus patas hasta tirarlos, así obtienes los siguientes dos Challenge Points.



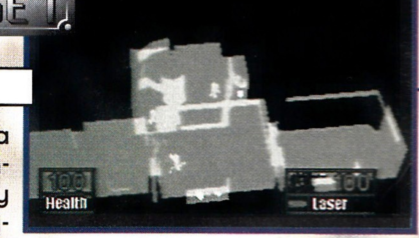




ESCAPE FROM ECHO BASE



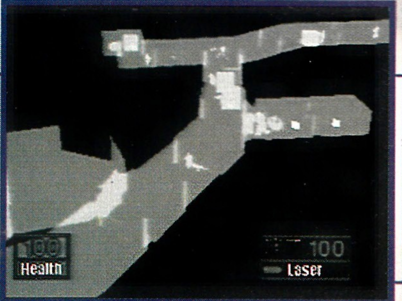






Al comenzar la escena, avanza hasta donde escapa la nave, después continúa por el pasillo de la derecha y avanza hasta llegar a una puerta metálica, pasando hay un cuarto con un cilindro rojo, justo enfrente de él está oculto el primer Challenge Point; para abrir la compuerta utiliza el botón R.







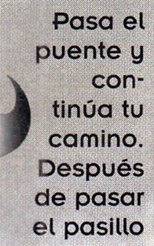


STAGE 1

Challenge Point 3

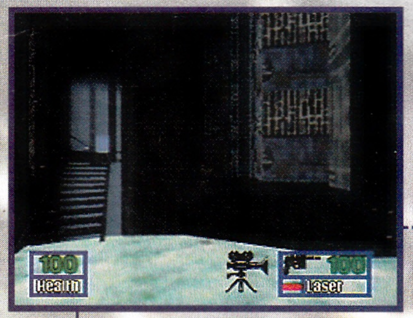
Sigue avanzando por el pasillo donde está el Challenge Point 2, hasta donde se divide en dos el camino; continúa por la derecha y antes de cruzar el puente metálico, a la derecha está el Challenge Point 3, sólo avanza hacia el pequeño hueco pegado al pared, pero ten cuidado de no caer al vacío.

Challenge Point 4





Pasa el puente y continúa tu camino. Después de pasar el pasillo obscuro sales, a una zona donde tienes que avanzar por un pequeño pasillo, sigue el camino de la derecha, pero antes tienes que eliminar a cuanto enemigo esté por ahí para evitar problemas. Al final de camino está el Challenge Point 4, ahora ya te puedes regresar para seguir por el camino de la izquierda y llegar al Stage 2.





STAGE 2



Salte del elevador y continúa por el pasillo hasta salir; antes de subir por las escaleras, salta a la estructura que está a la derecha y avanza por toda la orilla hasta llegar del otro lado donde está oculto el Challenge Point 5.

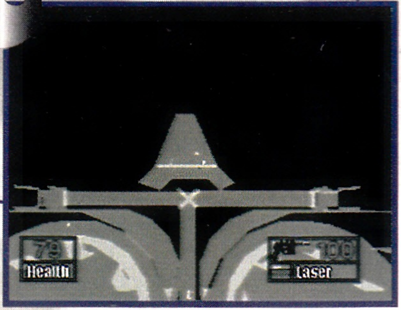
Challenge Point 5



Challenge Point 6

Ahora sí, sube por las escaleras y sin titubeos salta hacia el frente justo donde el pasillo se divide en dos, así alcanzas un cuarto donde en una de sus esquinas está el Challenge Point 6.



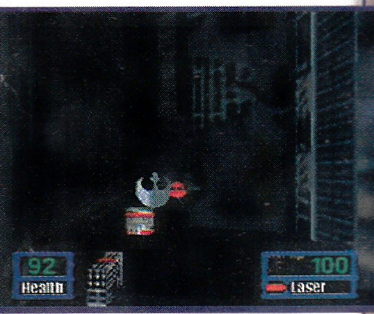


Continúa avanzando hasta pasar del otro lado de los cuartos metálicos, avanza por el pasillo de hielo y pasando una puerta metálica a tu izquierda, verás un grupo de cuatro pequeños bloques a tu derecha, destrúyelos ya que tapan el paso a un pequeño cuarto donde está el segundo Challenge Point.

STAGE 2

Challenge Point 7





Antes de entrar al elevador avanza hacia el fondo por donde tienes que escapar; más o menos a la mitad del pasillo debes saltar hacia un pequeño lugar en la estructura de la izquierda, de ahí avanzas todo alrededor de la estructura saltando en esos pequeños lugares como si fueran escalones, en la parte de abajo está el Challenge Point 7 y una vida extra, valió la pena arriesgarte.









Challenge Point 8

STAGE 2



Antes de subir, salta hacia la estructura que está a la derecha, porque del otro lado está una vida extra y el Challenge Point 8, ahora sí regresa por donde bajaste.





STAGE 2

Después de activar el generador y ya que vas de salida (justo en la zona donde el piso se abre) colócate en el lado izquierdo, espera un poco y verás cómo el muro descubre el Challenge Point 9.

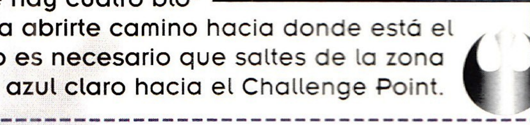
Challenge Point 9

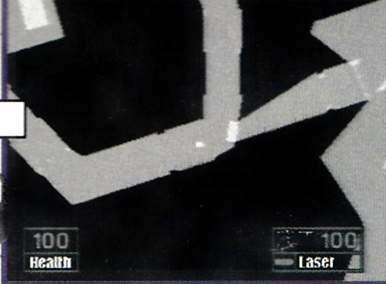


Y ya que estamos por aquí, inmediatamente después de tomar el Challenge Point 9 pásate hacia el lado derecho, espera un poco más y verás cómo el muro descubre una vida extra, tómala y sin perder ni una centésima de segundo avanza y salta para alcanzar la salida.









Challenge Point 10

Después de eliminar al AT-ST continúa por el corredor hasta llegar a donde hay cuatro bloques pequeños, destrúyelos para abrirte camino hacia donde está el Challenge Point 10; para tomarlo es necesario que saltes de la zona azul claro hacia el Challenge Point.



6 Challenge Point

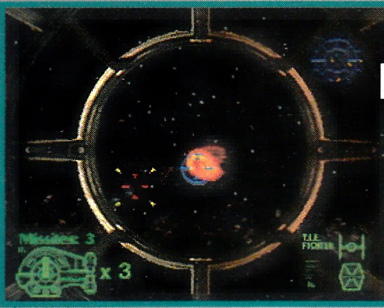
THE ASTEROID FIELD

Challenge Point 1





Constantemente tienes que estar revisando a tu alrededor hasta localizar un asteroide rojo brillante, dispárale repetidamente para destruirlo, ya que se regenera, al acabar con él obtienes el primer Challenge Point.

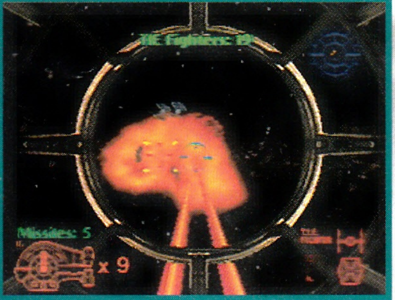


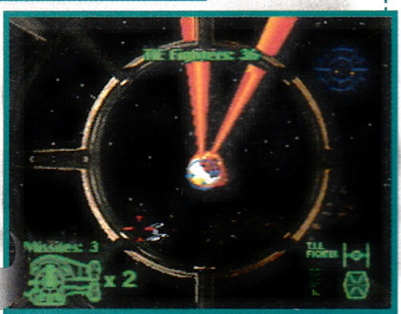
Challenge Point 2 al 6

Poco te podemos decir para los demás Challenge Point, ya que salen otros 5 asteroides brillantes de los cuales obtienes los siguientes Challenge Points, lo que debes tomar en cuenta, es que los asteroides rojos salen más o menos continuos y también puede pasar que los asteroides normales no te dejen ver a los rojos, por lo cual tienes que equilibrar tu atención entre los enemigos y estar revisando a tu alrededor para buscar los asteroides rojos.









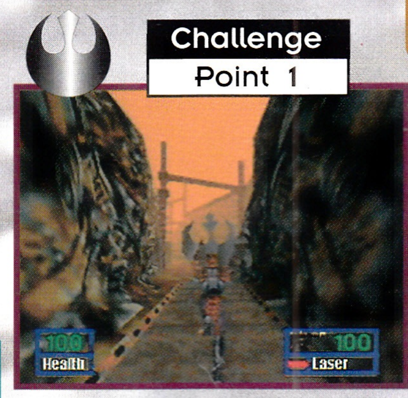


ORD MANTELL JUNKYARD



12 Challenge Point

Challenge Point 1



Desde el comienzo tienes que estar muy atento, ya que después de que desaparece la introducción no te muevas del centro de la plataforma y prepárate a saltar para tomar el primer Challenge Point.

Challenge Point 2

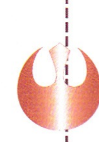
En cuanto tomes el primer Challenge Point muévete un poco hacia la izquierda, de tal forma que quedes entre el centro de la plataforma y la orilla izquierda, ahora prepárate para saltar una especie de marco de acero y así tomar el segundo Challenge Point.



Challenge Point 3



Después de tomar el segundo Challenge Point cuenta ese marco de acero y después de saltar 3 marcos más colócate en la orilla derecha de la plataforma, mantente atento para saltar el quinto marco de acero y tomar el tercer Challenge Point.



Después de tomar el tercer Challenge Point, salta tres marcos de acero más y colócate en la orilla izquierda para pasar agachado el siguiente marco y de paso tomar la vida extra.





Más adelante aparece otra plataforma al frente y poco después tienes que pasarte a otra plataforma a tu derecha donde hay una vida extra.

Challenge Point 4

Más adelante te alineas con un vagón, elimina al enemigo que está dentro y salta hacia el vagón para tomar el Challenge Point que está dentro.



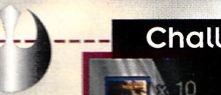
Después de tomar el Challenge Point 4 continúa avanzando, deja que pase una plataforma a tu izquierda y en la siguiente plataforma a la izquierda elimina al enemigo porque hay un vida extra, pero tómala rápido porque la vía de la izquierda se termina, así que en cuanto se nivelen las dos vías, salta de regreso a la plataforma de la derecha.





Challenge Point 5

Antes de que empieces a subir mantente al centro, ya que justo cuando pasas un muro gigantesco, tienes que saltar para tomar el Challenge Point 5, pero necesitas ver detenidamente, ya que el Challenge Point se confunde un poco por el fondo.



Challenge Point 6

Más adelante un tren se coloca frente a ti, salta hacia él y al final y dentro del primer vagón está el Challenge Point 6.

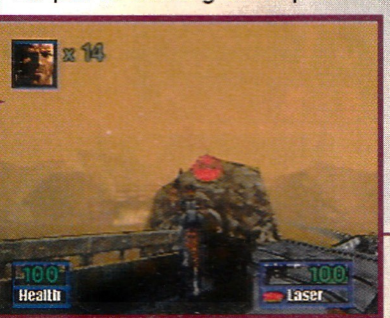


Challenge Point 7

Después de tomar el Challenge Point 6 salta al siguiente vagón, sube por las escaleras y regresa por la orilla, ya que en la parte de atrás está el Challenge Point 7, no necesitas saltar, sólo corre hacia él y después de tomarlo, cuídate de no caer fuera del vagón.



Regresa y avanza al tercer vagón y antes de bajar por las escaleras, avanza por la orilla y salta para tomar la vida extra que está casi al final del vagón.



Challenge Point 8

En el último vagón de esta parte, elimina primero a los enemigos para después saltar sobre el pequeño muro y de ahí saltar otra vez para alcanzar el Challenge Point 8.



Challenge Point 9

Antes de saltar al último tren, en la orilla derecha del vagón, encuentras el Challenge Point 9, pero no pierdas mucho tiempo, ya que tienes que pasar del otro lado para saltar al último tren.



Challenge Point 10

Ya que te estés enfrentando al jefe, del lado izquierdo tienes que subir por la tabla hasta llegar al Challenge Point 10.







Challenge Point 1



Saliendo de la nave, dirígete a la derecha y salta sobre la roca que está cerca de la nave, para que de ahí saltes a la parte de arriba (de la nave) donde está el primer Challenge Point.



Después de tomar el Jetpack, regresa hasta el primer puente antes del Challenge Point 3 y mira hacia abajo para que veas la ubicación de una vida extra que puedes tomar si te arrojas al vacío y utilizas el Jetpack hasta que estés a la altura de la vida extra.

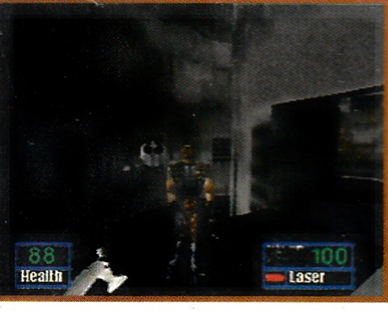


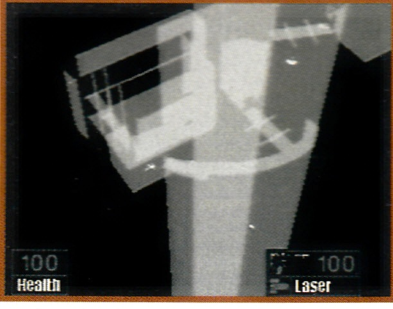
Challenge Point 3



Poco después de pasar al interior de la estructura metálica, avanza hasta pasar por los puentes, en el tercero gira hacia la derecha y verás flotando el Challenge Point 3, tienes dos opciones:salta de tal forma que lo tomes pero caigas en el segundo puente (para esto es necesario dominar tus saltos), pero hay otra forma un poco más tardada, puedes seguirte hasta tomar el Jetpack, regresar y tomar este Challenge Point sin problema alguno.



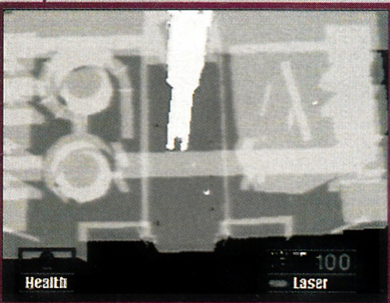




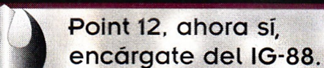
Challenge Point 11 y 12



Mientras te enfrentas al jefe, trata de dejarlo por donde está el Challenge Point 10, mientras tú te vas hacia el lado derecho y te subes por el pasillo que rodea al tanque, dentro de él está el Challenge Point 11, abre la compuerta presionando R y otra vez sube, ya que dentro del otro tanque está el Challenge Point 12, ahora sí, encárgate del IG-88.









Challenge Point 2

Después continúa avanzando y pasando las dos cuevas que están en el muro de la izquierda, te encuentras un camino hacia la derecha que se separa de la orilla de la montaña; sigue el pasillo angosto y salta como se ve en la foto para subir por las rocas que parecen escalones, arriba encuentras el segundo Challenge Point.







Challenge Point 4

STAGE 1

Después de tomar el Jetpack, vuela y en la azotea de la torre está el Challenge Point 4 junto con 20 puntos de energía y un Pulse Cannon Ammo Pack.

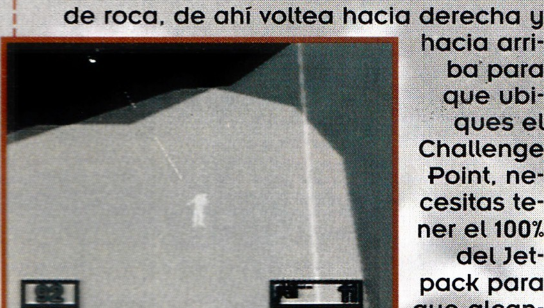




Challenge Point 5

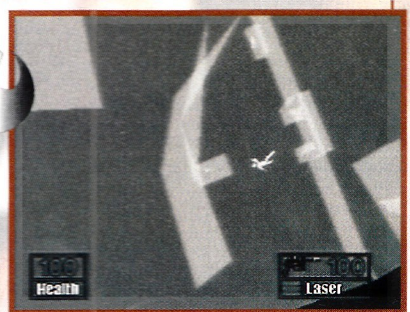
STAGE 1

Del punto donde tomaste el Jetpack, avanza a la primera columna de roca, de ahí voltea hacia derecha y hacia arriba para que ubiques el Challenge Point, necesitas tener el 100% del Jetpack para que alcances a tomar el Challenge Point 5 y después aterrizar sin problemas en la columna de roca que está un poco más adelante.




Challenge Point 6

Antes de tomar el tipo transportador (que llamas activando el switch), utilizando el Jetpack baja justo al frente de la entrada, ya que abajo hay un pequeño hueco donde se encuentra el Challenge Point 6 y además puedes llenar tu energía.

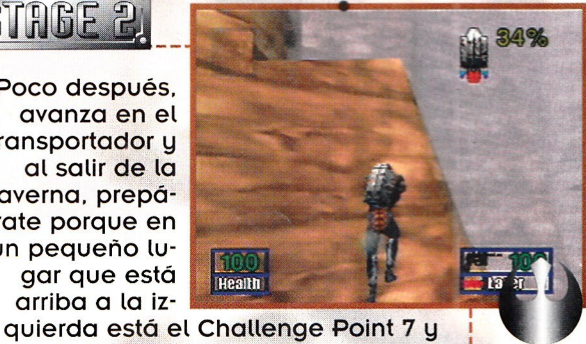
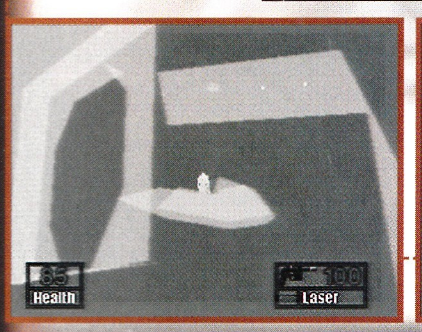



STAGE 2

Challenge Point 7

STAGE 2

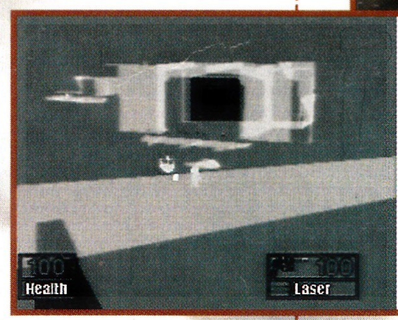
Poco después, avanza en el transportador y al salir de la caverna, prepárate porque en un pequeño lugar que está arriba a la izquierda está el Challenge Point 7 y necesitas volar hasta alcanzarlo.

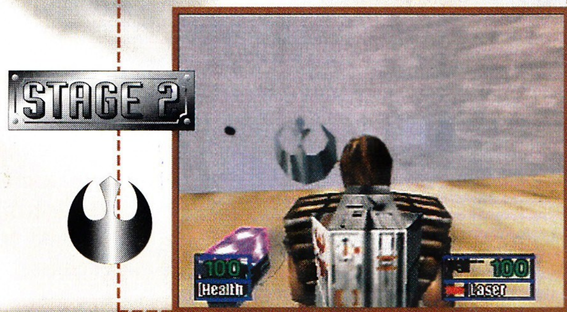

Challenge Point 8



Antes de enfrentarte al AT-ST, vuela hacia el lado contrario, pero necesitas el 100% del Jetpack para cruzar del otro lado del cañón, donde está el Challenge Point 8.



STAGE 2



Challenge Point 9





Justo después de eliminar al AT-ST, se abre un lugar y un paneo de cámara te indica dónde está el evidente Challenge Point 9.

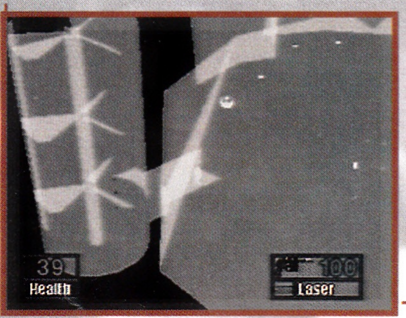
Challenge Point 10

Más adelante en la zona de ventiladores, avanza hasta donde están tres en forma horizontal, al bajar ahí toma el Challenge Point 10 que está entre el segundo y el tercero, pero cuídate de las aspas.



Challenge Point 11

Al salir de la zona de los ventiladores, voltea hacia arriba a la izquierda para que ubiques el Challenge Point 11, tómalo con ayuda del Jetpack, pero antes elimina a todos los enemigos, sobre todo los que están en lo alto de las rocas.

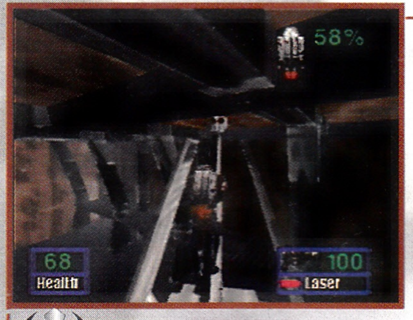




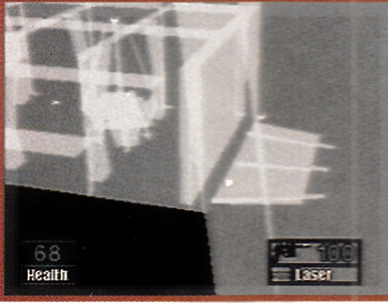
Challenge Point 12

Al tomar el segundo transporte que elimina a los enemigos que están a tu alrededor, prepárate a saltar para tomar el Challenge Point 12 que te encuentras más o menos a la mitad, si no lo tomas no te preocupes, ya que puedes regresar para intentarlo de nuevo ya sin la presión de los enemigos.

Challenge Point 13



Continúa avanzando hasta encontrar la nave que está en el segundo hangar, justo arriba está el Challenge Point 13, utiliza el Jetpack para volar y alcanzarlo, por cierto, del otro lado de la puerta está otro Challenge Point.



Challenge Point 14

Al enfrentarte con Boba Fett, utiliza el Jetpack para bajar hasta la base de la columna en donde está él y de ahí continúa bajando hasta llegar a la puerta del hangar donde está la nave, justo en la plataforma está el Challenge Point 14 y una vida extra.

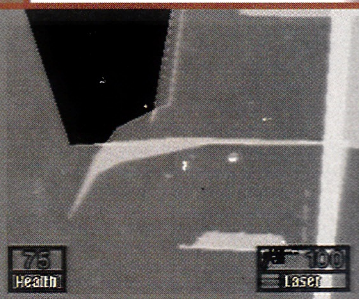




Challenge Point 15

Después de tomar el Challenge Point 14 sube a la base de la columna y rodéala, ya que del otro lado está el Challenge Point 15, ahora ya puedes ir por el Jefe.









MOS EISLEY AND BEGGAR'S CANYON

12 Challenge Point

Y ya que estamos por aquí, puedes subir hasta lo más alto de los muros donde encuentras una vida extra.





Challenge Point 1

Justo al llegar a la primer rampa, tienes que saltar de tal forma que tomes un ligero ángulo a la derecha, ya que debes caer sobre el borde, avanzar por arriba y poder tomar el Challenge Point 1.







Después de tomar el primer Challenge Point acomódate para tomar el máximo de velocidad y dirigirte hacia la plataforma que está enfrente y así tomes la vida extra.



Challenge Point 2

Continúa avanzando hasta acercarte a la nave que se estrelló, toma el camino de la izquierda y así fácilmente puedas tomar el Challenge Point 2.





Challenge Point 3

Ahora, la siguiente rampa tómala a una velocidad aceptable y recto para que tomes el Challenge Point 3 que está flotando frente a la rampa.

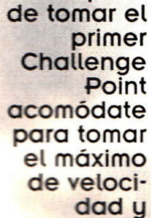




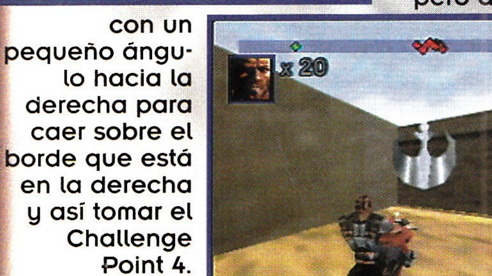
Challenge Point 4

De inmediato regresa después de tomar el Challenge Point 3 y toma la rampa nuevamente, pero ahora con un pequeño ángulo hacia la derecha para caer sobre el borde que está en la derecha y así tomar el Challenge Point 4.





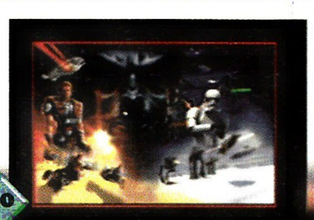






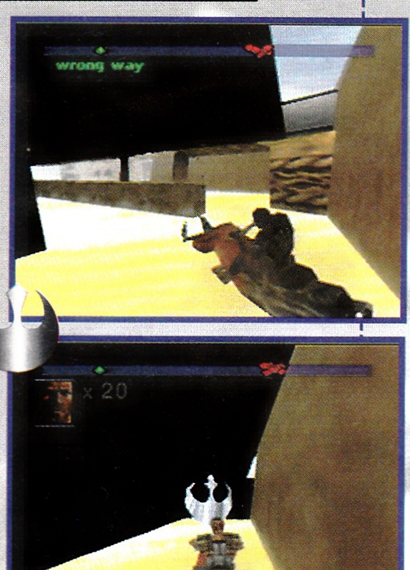
Al acercarte al túnel, prepárate para dar un giro a la derecha, entrar a un angosto pasillo y al final está el Challenge Point 5.

Challenge Point 5



Challenge Point 6

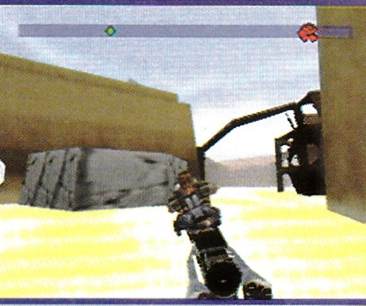
Después de tomar el quinto Challenge Point (antes de salir del pasillo), toma el camino de la izquierda, para después girar otra vez a la izquierda y al final del pasillo está el Challenge Point 6, o sea justo del otro lado del edificio.

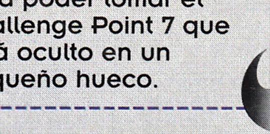


Challenge Point 7

Ahora sí, atraviesa el túnel y antes de llegar a la estructura de color rojizo, gira a la izquierda

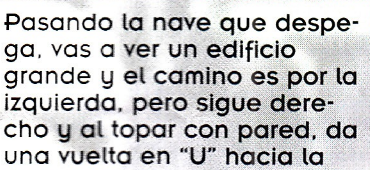






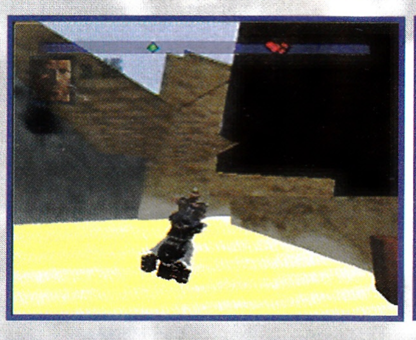
para poder tomar el Challenge Point 7 que está oculto en un pequeño hueco.

Challenge Point 8



Pasando la nave que despega, vas a ver un edificio grande y el camino es por la izquierda, pero sigue derecho y al topar con pared, da una vuelta en "U" hacia la derecha, regresa por el pasillo que está debajo del edificio y después da un giro a la izquierda para encontrar el Challenge Point 8, que está ubicado como el Challenge Point 6.





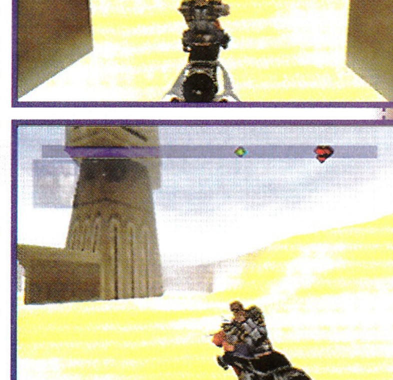


Challenge Point 9

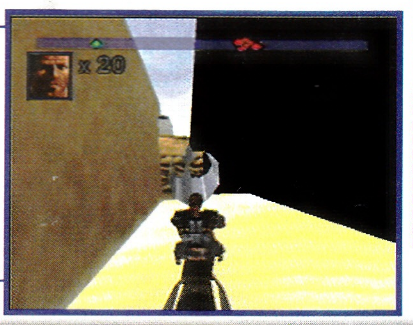
Este es el único Challenge Point con un ícono diferente (que tal vez no lo notes mucho), es una especie de "cabeza de conejo" te preguntarás por qué. Realmente no lo sabemos, pero lo que sí sabemos es que la forma es la misma de un personaje llamado Max, que obviamente es un conejo que trabaja junto con otro personaje como investigadores independientes. Todo esto pasa en un singular comic de Lucas Arts llamado Sam & Max, del que posiblemente salgan las caricaturas (en TV) sólo con los vecinos del norte, por el momento.



Ahora avanza sin perder tiempo, ya que el siguiente Challenge Point está fuera de la ciudad, en cuanto veas una especie de torre, es que ya te acercas a la salida y al salir a un área abierta regrésate y justo en la torre está el Challenge Point 9.









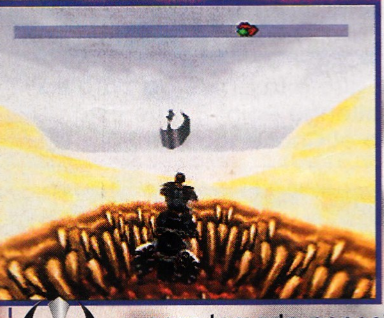
Challenge Point 10



Continúa avanzando y trata de no perder velocidad, ya que justo al centro de un pozo (que te encuentras más adelante) está el Challenge Point 10, pero recuerda que si no vas a una velocidad considerable no alcanzas a llegar del otro lado.



Challenge Point 11



Después continúa avanzando y el Challenge Point 11 está en una posición similar al anterior (sobre un pozo que te encuentras en el camino) y para tomarlo necesitas avanzar a gran velocidad o quedas atrapado.

Challenge Point 12

Este Challenge Point está casi hasta el final, o sea que después de pasar un pequeño túnel prepárate, ya que cuando te acerques al siguiente, tienes que avanzar por cualquiera de los caminos de los lados, para que al llegar al túnel pases por arriba que es donde está el Challenge Point 12, esto no es fácil así que debes practicarlo.





EXTRA

Entretenimiento

PRONTO, NUEVAS PELICULAS

A finales de este mes, tendremos la oportunidad de disfrutar en las salas cinematográficas, la nueva secuela de una de las series de ciencia ficción que ha tenido un gran arraigo entre los fans de este género, obviamente nos referimos a Viaje a las Estrellas: Primer Contacto (Star Trek: First Contact). Esta espectacular producción nos relata las aventuras del valeroso Capitán del Enterprise E. Jean Luc Picard, quien junto con su tripulación debe hacer frente a la amenaza de los terribles Borgs, una raza alienígena (mitad orgánica, mitad máquina) y de quienes Picard ha sido huésped anteriormente. Mientras realizaba una patrulla de rutina, el Capitán Picard recibe un comunicado del cuartel general de la flota estelar: "Los Borgs han entrado al espacio de la Federación y su curso es directo a la Tierra".

Picard conduce al nuevo Enterprise y a su tripulación, a la defensa contra los mortales enemigos, pero los Borgs tienen otros planes: viajarán en el tiempo hacia el pasado de la Tierra, en la época más vulnerable de su historia, durante el período de la Era Obscura (después de la Tercera Guerra Mundial), tratarán de evitar el histórico vuelo del cohete Phoenix con el cual se marca una nueva etapa en el desarrollo de la raza humana, como el nacimiento de la Federación Unida de Planetas y como consecuencia, el nacimiento de Star Trek.

Jonathan Frakes, quien hace el papel del Comandante William Riker, dirige este octavo filme de la serie y el segundo donde intervienen los personajes de la serie de televisión, la Nueva Generación (Star Trek: Next Generation).

Anteriormente, Frakes ha dirigido algunos capítulos de la serie y su más reciente intervención como Director (antes de First Contact), fue en un videojuego para computador y que obviamente pertenece a la serie de Star Trek titulado: "Klingons".

Te recomendamos no te pierdas este filme, ya que por lo que hemos podido ver, es una gran producción con un buen tema para ponernos a pensar. Recuerda que este es el objetivo principal de la ciencia ficción, así que pídele al ingeniero de máquinas que te suba al Enterprise en Star Trek: Primer Contacto.

Recientemente se ha anunciado que ya se está trabajando en la nueva secuela de la película "Mortal Kombat". No hay mucha información disponible hasta el momento, pero seguro en los próximos meses tendremos algo para comentar.

Especial

TRUCOS INEDITOS

Juego...	Para...	Truco...
BATMAN FOREVER (SUPER NES)	"Stage Select"...	En la pantalla donde aparece la opción Training Mode presiona: IZQUIERDA, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA A, B, Y.
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (SUPER NES)	El "Sound Test"...	Presiona la secuencia IZQUIERDA, ABAJO, Y, Y en Start/ Options.
SUPER STAR WARS (SUPER NES)	El "Sound Test"...	Mantén presionado los botones A, B, X, Y y presiona START en cualquier juego.
TOY STORY (SUPER NES)	Ser invencible...	En el primer nivel, párate en el segundo cajón de la mesa que tiene la caja de soldados, presiona ABAJO durante 5 segundos, hasta que la estrella de energía empiece a girar.
PRINCE OF PERSIA 2 (SUPER NES)	Comenzar en la etapa 9...	Ingresa el siguiente password: L H L K H L
JUNGLE STRIKE (SUPER NES)	Comenzar con 255 vidas...	Ingresa el password: 8B45HP8TNMPT



Finales

Final en el nivel Very Easy

VERY GOOD.
YOU HAVE COMPLETED THE GAME ON THE EASIEST SETTING.
PLAY THE GAME ON A HARDER SETTING TO EARN AN ENDING.

Muy Bien, has completado el juego en el nivel más fácil. Juega en un nivel más difícil para que merezcas un final.

Final en el nivel Easy

VERY GOOD.
YOU HAVE COMPLETED THE GAME ON THE EASIEST SETTING.
PLAY THE GAME ON A HARDER SETTING TO EARN AN ENDING.

Ya estás progresando. Si puedes vencer a Gargos en la dificultad "Normal", te ganarás el final de tu personaje.

Final en el nivel Normal

CONGRATULATIONS.
PLAYING THE GAME ON HARD WILL GIVE YOU MORE INSIGHT INTO YOUR CHARACTER'S ROLE IN THE KI GOLD STORY.

Felicidades. Jugar en "Hard" te dará una visión más clara de tu personaje en la historia de Killer Instinct.

Final en el nivel Hard

NOW YOU ARE GETTING SOMEWHERE, BUT IF YOU CAN BEAT THE GAME ON EXTRA HARD, YOU WILL BE ABLE TO ... JUST FINISH THE LEVEL, YOU WILL BE HAPPY YOU DID.

Ahora ya estás llegando a algún lugar. Pero si puedes terminar el juego en "Extra Hard", podrás... sólo acaba el nivel y estarás feliz de haberlo hecho.

Final en el nivel Extra Hard

EXCELLENT.
YOUR SKILLS ARE MOST IMPRESSIVE.
YOU HAVE NOW GAINED ACCESS TO THE MASTER LEVEL.
BEATING THE MASTER LEVEL WILL TRULY RAISE YOU TO THE HIGHEST LEVEL OF KI GOLD PERFECTION.

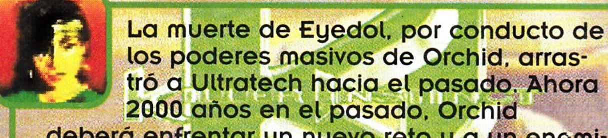
¡Excelente! Tus habilidades son más impresionantes. Ahora has ganado el acceso al nivel "Master". Venciendo en el nivel "Master", ciertamente te elevará al nivel más alto en la perfección de KI Gold.

Final en el nivel Master

SUPREME VICTORY.
YOU HAVE TRULY PROVEN YOUR SKILLS, WE ARE IMPRESSED.

IN CASE YOU DON'T KNOW, THE SKY STAGE CAN BE ACCESSED IN 2 PLAYER MODE BY SELECTING BOTH CHARACTERS USING MEDIUM KICK WHILE HOLDING DOWN.
ALSO YOU CAN NOW PLAY THE GAME AT LUDICROUS SPEED.
THANKS FOR PLAYING.

¡Victoria Suprema! Has probado de verdad tus habilidades. Estamos impresionados. En caso de que no lo sepas, la escena del cielo puede ser activada en el modo de 2jugadores seleccionando ambos personajes, usando el botón de patada media mientras presionan abajo. También ahora puedes jugar el juego en la velocidad "Ludicrous". Gracias por jugar.



La muerte de Eyedol, por conducto de los poderes masivos de Orchid, arrastró a Ultratech hacia el pasado. Ahora 2000 años en el pasado, Orchid deberá enfrentar un nuevo reto y a un enemigo aún mayor.

B. ORCHID



Sorprendida de que su victoria en el 16°. torneo no haya destruido a Ultratech, Orchid regresó, pero esta vez no hay duda. Ultratech ha sido destruido. El bien ha triunfado. Pero en su corazón, Orchid sabe que no será la última vez que será requerida. Donde quiera que exista el bien, el mal también debe de existir.

Es sólo cuestión de tiempo, antes de que ella deba regresar.

T. J. COMBO



Después de su decisiva victoria sobre Riptor en el torneo, Combo intentó destruir los cuarteles secretos de Ultratech.

Atrapado cuando Ultratech fue arrastrado hacia el pasado, Combo deberá escapar hacia casa antes de que sea demasiado tarde.

Habiendo sobresalido ante todos los oponentes, Combo se ha probado a sí mismo como verdadero campeón. Nadie podrá discutir sus logros. Regresando al presente nadie cree su historia, pero a él no le importa. El es rico, malo y está de regreso.



FULGORE

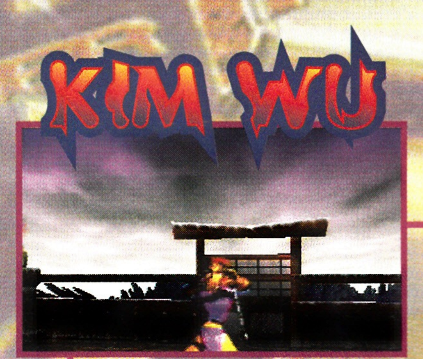


Es el avanzado y mortal sucesor del cyborg original Fulgore destruido por Jago. Fue activado después del viaje por el tiempo. Sus comandos finales puestos por Ultratech son puestos en marcha... encontrar a Jago y eliminarlo.

Fulgore ha triunfado sobre los enemigos de Ultratech. El avanzado prototipo ha tenido éxito donde su predecesor había fracasado. Con ningún enemigo que se le pare enfrente, una poderosa armada robótica está siendo creada. La Tierra ya condenada, pronto caerá en las manos de la cruel Ultratech.



KIM WU



Descendiente de los héroes que derrotaron a Eyedol y Gargos, Kim fue elegida para proteger a su gente. Con el regreso de Gargos, Kim deberá cumplir con su deber y con su gente, destruyendo a Gargos por siempre.



GLACIUS

En 2 milenios, un familiar capturado encontrará la libertad al derrotar a un ser de fuego y escapar hacia casa. Pero ahora en el pasado, una llamada de auxilio ha sido contestada. Glacius deberá librar a uno de su especie.

Rondando la tierra en busca de su gente, Glacius se vio envuelto en una pelea para salvar su vida. Pero su causa era justa y salió triunfante ante todas las adversidades. Liberando a sus camaradas cautivos, Glacius los dirige hacia su nave y listos para regresar a su planeta. La misión de rescate ha sido un total suceso.

MAYA

Fue hecha reina de la tierra de Amazonía, después de vencer al Señor de la Obscuridad: Gargos. Echada por su tribu cuando Gargos regresó, Maya deberá derrotarlo para recuperar su trono.

Con el malvado destruido, Maya puede regresar a casa para gobernar su reino de la jungla. Ella será reina otra vez. Con la pérdida de la protección de los dioses sobre la Tierra, el reino de la jungla es afortunado de haber encontrado a una reina y nueva protectora. Su reinado será largo y pacífico.

Con sus enemigos aplastados y el malvado Gargos eliminado, Kim ha probado ser la más grande guardiana de su gente. Al fin ellos podrán vivir en paz. Homenajeada por su gente y por sus logros, ella será libre de acomodarse en la nueva era de paz y gloria. Su victoria será recordada por siempre.

JAGO

Después de destruir a Fulgore, Jago fue traicionado por su anterior maestro el espíritu del tigre. El demoniaco Señor, disfrazado, lo utilizó para escapar de la nada. Ahora Jago jura venganza.

Después de años de entrenamiento y dedicación, el éxito de Jago vino sin ninguna sorpresa. Ahora sí se ha ganado el título de Gran Maestro. Pero, ahora él está solo, habiendo destruido a su anterior maestro, quien lo traicionó. Profundo en la meditación, Jago sabe que al fin tiene el control de su destino.



Sin ningún deseo de sucumbir con la bestia dentro de él, Sabrewulf fue derrotado terriblemente en el torneo KI. Capturado por Ultratech, se ha vuelto una bestia furiosa después de las "correcciones" que le hicieron y ahora existe en él sólo venganza para vivir.

Nadie pudo oponer resistencia ante la furia salvaje de el lobo.Dirigiéndose a Ultratech en busca de una cura, Sabrewulf finalmente se ha vengado a sí mismo de todos los que le mintieron. Privado de toda esperanza de cura, Sabrewulf finalmente sucumbe a la locura de la bestia.

Todo lo humano que hubo alguna vez en él, se ha ido para siempre.



SABREWULF

TUSK

Con el regreso del demoniaco Señor a esta tierra, Tusk deja la arena para enfrentar el reto. Sólo derrotando a todos los adversarios el héroe podrá ganar el derecho de enfrentarse cara a cara con el malvado Gargos.

Ninguno de sus enemigos poseían las habilidades para preveer su grandiosa victoria. Las sorprendentes hazañas del guerrero Tusk, fueron escritas como leyendas hoy en día. Pero los logros alcanzados son sólo una pequeña parte de lo que vendrá. Tusk deberá encarar nuevas aventuras y experimentar mayores peligros, pero esa es otra historia...



SPINAL

A pesar de haber sido destruido por Thunder en el presente, un joven Spinal aún existe en el pasado. Vuelto a la vida por Gargos y forzado a servirlo, él tratará de salir de la tiranía de su amo para ganar su libertad.

Spinal finalmente ha derrotado a todos sus enemigos y más importante aún, a su odiado amo. Libre de las ataduras de la servidumbre, Spinal podrá elegir su propio futuro. Aunque su futuro ha sido alterado, su destino no es mejor. Sin guía, o ambición, Spinal está condenado a vagar solo por toda la eternidad.



GARGOS

Con su archienemigo Eyedol destruido por Orchid, él ahora está libre para dominar al mundo.





Tal y como lo mencionó en su momento una muy importante, con trabajadores capaces, de contenido inteligente y sobre todo modesta revista de videojuegos de nombre Videoti... no, perdón, fue Club Nintendo. bueno, estos simpáticos muchachos mencionaron en su análisis del juego Marvel Super Heroes que una vez que completaras alguna escena podías obtener un Password con el que se quedaban guardadas cosas importantes como los Items que vas encontrando, las gemas y sobre todo, la energía de los 5 personajes.Entonces creemos que sería bueno que le echaras un ojo a los siguientes passwords que sacamos.





El anterior Password te pone casi al principio del juego, pero con la ventaja de que con él, ya habrás pasado la escena de "Dr. Doom Castle" (que según nosotros es la más difícil) y podrás escoger entre alguna de las 3 que quedan y además tendrás en reserva los Items que se ven en la segunda foto incluyendo la "Time gem"







Con este Password, además de haber terminado ya la escena del Dr. Doom, también tendrás pasada la escena "Amazon". En la segunda foto podrás ver los Items con los que comenzarás y como podrás ver, ya tienes la segunda gema "Reality Gem"









Al poner este Password, ya sólo te faltará pasar la escena de Alaska para tener completa la primera mitad del juego (y ya habrás pasado la escena de Boston Aquarium). Aunque aquí no tenemos alguna gema nueva, si verás que hay más Items y sobre todo muchos de esos que son difíciles de conseguir.





Al introducir este Password, verás que se han abierto 4 nuevas escenas y que en la pantalla de Items ya tienes más cosas, incluyendo una nueva gema que es la "Power Gem" la cual hará tus ataques más potentes (te recomendamos que de aquí en adelante siempre te equipes con esta gema). Aquí podrás entrar a la escena que quieras.







Con este Password ya habrás pasado la escena de "Arizona Minning Complex" y podrás elegir entre las otras que quedan. Realmente no hay mucha diferencia entres los objetos que escoges en la pantalla de Items, pues no hay nuevas gemas, lo interesante del caso es que ya tendrás el máximo del "Gem Power Item".







Cuando pongas este Password, ya habrás pasado la escena de "Egypt", además de la que mencionamos en el Password anterior (Arizona). Además de eso, también tendrás ya la gema "Soul Gem" que duplica tu energía. Si no te gusta usar la "Power Gem" entonces estamos seguros de que ésta será tu preferida.







Este Password te permitirá tener absolutamente todas las gemas (Y lo bueno es que hasta el último, está la gema más inútil de todas y con la escena de "Asteroid Belt" completa). Como podrás ver, no están al máximo todos los Items, porque los que hacen falta se supone que los tienes que agarrar en la siguiente escena.







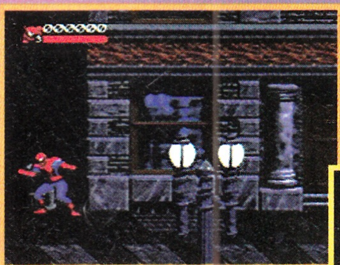
Ya más adelante no obtienes Password y pasando la escena que falta (Vesuvius), te enfrentarás a Thanos por el control de las joyas, pero con el último Password, estamos seguros que no tendrás ningún inconveniente para terminar este juego si te estaba causando problemas.





Desde hace tiempo ibamos a hablar de este juego que está mejor que su antecesor (Maximum Carnage) y por fin ya está aquí la información con algunos tips poco útiles.

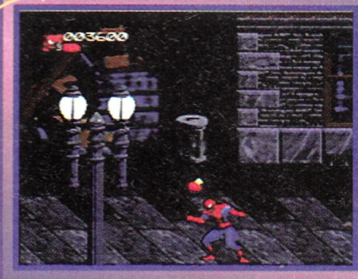




En la primera escena, al comenzar trata de cargar el bote de basura del fondo y entrarás a un cuarto secreto.



Aquí vas a tener que enfrentar a varios tipos a los cuales vencerás fácilmente con un golpe.



Al eliminar a todos, espera un rato y aparecerá una vida.

Pero eso no es todo. Espera otros 32 segundos después de tomar la vida y aparecerán 4 vidas más.



CLASIFICADOS



¡¡Ellos tienen el secreto!!

CLASIFICADOS



CLASIFICADOS





Queridos amigos de Club Nintendo. Quisiera saber por qué, cuando uno va a empezar el Round 1 en MKT (N64), salen personajes como Motaro, Kitana,... y dicen algo, ¿Para qué sirve esto?.

IVAN URRUTIA
Santiago, Chile

Veo que ya eres un feliz propietario de este sangriento juego disponible para el N64 y que además, haz sido bastante observador y con un poco de suerte, pues lo que tú viste no sale muy seguido que digamos y cada vez que te ocurra, debes estar muy atento, pues a pesar de que salen por solo unos momentos, ellos te darán una pista o clave con referencia al juego mismo y créeme que te será de gran ayuda, si es que eres de esos que les gusta investigar. Te aconsejo estar muy atento y tomar nota de esta pista (aunque si no dominas mucho el inglés, te costará un poco más).

Ryo

Hola. Mi duda es la siguiente: El otro día estaba jugando SMB3 (aún no me sumo a los que tienen SNES), cuando en el mundo 2 me salió un honguito blanco, del cual obtuve un ancla, ¿Para qué me sirve el ancla?.

CYNTHIA ALBORNOZ
Valparaiso, Chile

Aclararé tu gran duda amiga, a pesar de que esta información ya fue proporcionada por Revista Club Nintendo, así que no me demoraré más con la introducción. Esta ancla que tu obtuviste del famoso honguito blanco es bastante útil, aunque no la sepas ocupar, ya que te permite dejar "quieto" el barco donde está el enemigo del mundo en el que te encuentres. El modo de emplearla es el siguiente: cuando llegues al barco, selecciona el ancla y listo. Cada vez que pierdas dentro del barco, éste no se moverá y te ahorrarás tener que seguirlo.

Ryo

Queridos amigos de Club Nintendo. Creo tener todas las monedas posibles en SM64 (aunque ustedes no dieron las de los primeros mundos). Quisiera saber este dato por favor.

ALEXIS MILLANAO
Concepción, Chile

OK amigo, veo que eres bastante bueno con SM64 y debido a tu solicitud, te diré la cantidad de monedas obtenidas en los mundos que no se editaron en Revista Club Nintendo, pon mucha atención:

COURSE 1: 146 monedas
COURSE 2: 141 monedas
COURSE 3: 104 monedas
COURSE 4: 154 monedas
COURSE 5: 151 monedas

Y además, a modo de un desafio para tí, te entregamos algunos datos importantes sobre una ruta un poco más difícil que te será bastante interesante y entretenida. Esperamos sea de tu total agrado.

Ryo

Queridos amigos:
Quisiera saber lo siguiente, ¿Cuántos golpes o caidas resiste el SNES?

ANDRES BARRERO
Buenos Aires, Argentina

¡Pero qué pregunta, amigo!, sinceramente es muy difícil decirte cuántos puede resistir (aunque la consola no debiera ser golpeada NUNCA, por tu propio bien, de lo contrario...), pero te pondré un ejemplo para que te quede un poco más claro el asunto:
Supongamos que tienes un plato normal para comer y se te cae desde una altura no superior a los 7 ó 10 centímetros. Obviamente no se romperá. Pero, ¿Qué pasa si se te cae el mismo plato de una altura igual ó superior a los 190 centímetros?, la respuesta es justo la que pensaste, pues se hará pedazos por completo y lo más probable es que ya no puedas depositar tu comida favorita en él. Te aconsejo que cuides mucho tu consola, junto con los juegos y los controles, pues como todos ya sabemos, estos accesorios no los regalan ni mucho menos los encuentras botados en la basura (además, piensa en que a tus papás les cuesta poder adquirir juegos y consolas, ya que en sus tiempos no existía el SNES ni mucho menos el poderoso N64). Espero te quede claro el asunto y recuerda comprar tus juegos en lugares autorizados.

Ryo

¿Por qué en un MKlub de una revista pasada, salen imágenes de una sierra en el aire y en otras no?, ¿Se hace algún movimiento para que salga o sale sola? (Acabo de comprarme MK3).

CRISTINA CAMPO MARQUES
Buenos Aires, Argentina

¡Guau! una chica que le gusta la serie de Mortal Kombat, eso si que es novedoso, pues contigo ya van como 5 a las que les gusta lo mismo. Espero que la aclaración que te daré a continuación, te sirva y que además te ayude a pensar en posibles futuros bugs de este juego para el SNES:
Lo que ocurre, es que esas fotos tratan de un bug que se realiza con Kabal y que obviamente debes realizar para poder ver esta sierra en el aire. Lo que mencionas de que en unas sale y en otras no, es sencillamente por que el bug es un bug y "desordena" el juego por completo. De todas maneras, vuelve a intentar hacerlo y verás que se ve muy raro el juego con estos errores de programación bastante curiosos. Agradezco mucho tu carta con esos comentarios y déjame decirte que el favor que nos solicitas es bastante difícil de realizar, pero como este mundo gira y gira, uno nunca sabe...

Ryo

Hola. Quisiera saber un truco que mencionaron sobre el juego KI de SNES, donde decía que hay 2 etapas en cielo.

DIEGO MISSANO K.
Buenos Aires, Argentina

Aunque ya mencionamos que ese truco no está disponible en la nueva versión de KI (pues el que nos mostraron a nosotros pertenecía al prototipo del juego), te recordaré que NO EXISTE una segunda etapa en el cielo. Ahora bien, en tu carta también preguntas qué es un prototipo, pues déjame decirte que es un juego a medias, es decir, aún sin terminar (como por ejemplo, sin algunas etapas, con más personajes y en este caso específico, con una segunda etapa en el cielo). En pocas palabras, es como un boceto de un traje de noche para un diseñador de ropa femenina.

Ryo

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A:
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL TELEVISA S.A.
PERU Nº 263
BUENOS AIRES - ARGENTINA

Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO

MARIO KART 64

INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER 64

DONKEY KONG COUNTRY 3

STREET FIGHTER ALPHA 2

PARA GAME BOY: BATTLE ARENA TOSHINDEN y THE KING OF FIGHTERS 95



Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE:
DR. MARIO, S.O.S., EXTRA, TIPS,
CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS!
APARECE TODOS LOS MESES



Only For
Nintendo
Para no parar de luchar.
GAME BOY
THE KING OF Fighters 95
Al igual que en todos los años se celebra el "King of Fighters" al cual son invitados todos los luchadores del mundo.
Estos comienzan a formar equipos para combatir en el torneo esta vez organizado por el misterioso Rugal y tu tendrás que elegir entre 15 diferentes personajes, uno para "Single Play" o tres en "Team Play" una de las opciones más divertidas e innovadoras de este juego.
Podes jugar de dos personajes, en "Vs Mode" uno contra uno o tres contra tres.
Algo que también salta a la vista son los "Super Special Moves" que son unos movimientos especiales que realiza cada personaje cuando le queda poca energía y esta misma esta flayeando.
Sus gráficos son excelentes y su jugabilidad es buenísima ya que los movimientos especiales son muy fáciles de ejecutar.
Así ya sabes si buscas un buen juego de peleas para tu GAME BOY, THE KING OF FIGHTERS 95, no te decepcionará.
GAME BOY
TODA LA LINEA Nintendo EN VENTA EN:
DISQUE YA! (01) 788-6600
GARBARINO
WAL★MART SUPERCENTER
BLOCKBUSTER VIDEO
NORTE
Tia EXPRESS LO HACE FACIL
Tia
EL MUNDO DEL JUGUETE
MARAVILLAS EXPRESS
EL PAIS DE LAS MARAVILLAS LOS MEJORES JUGUETES
COMPRE SOLO PRODUCTOS ORIGINALES Nintendo
SOUTEK Honduras 4656 (1414) Capital Federal - Tel.: (54-1) 833-3070/71 - Fax: (54-1) 832-8434 - Buenos Aires Argentina